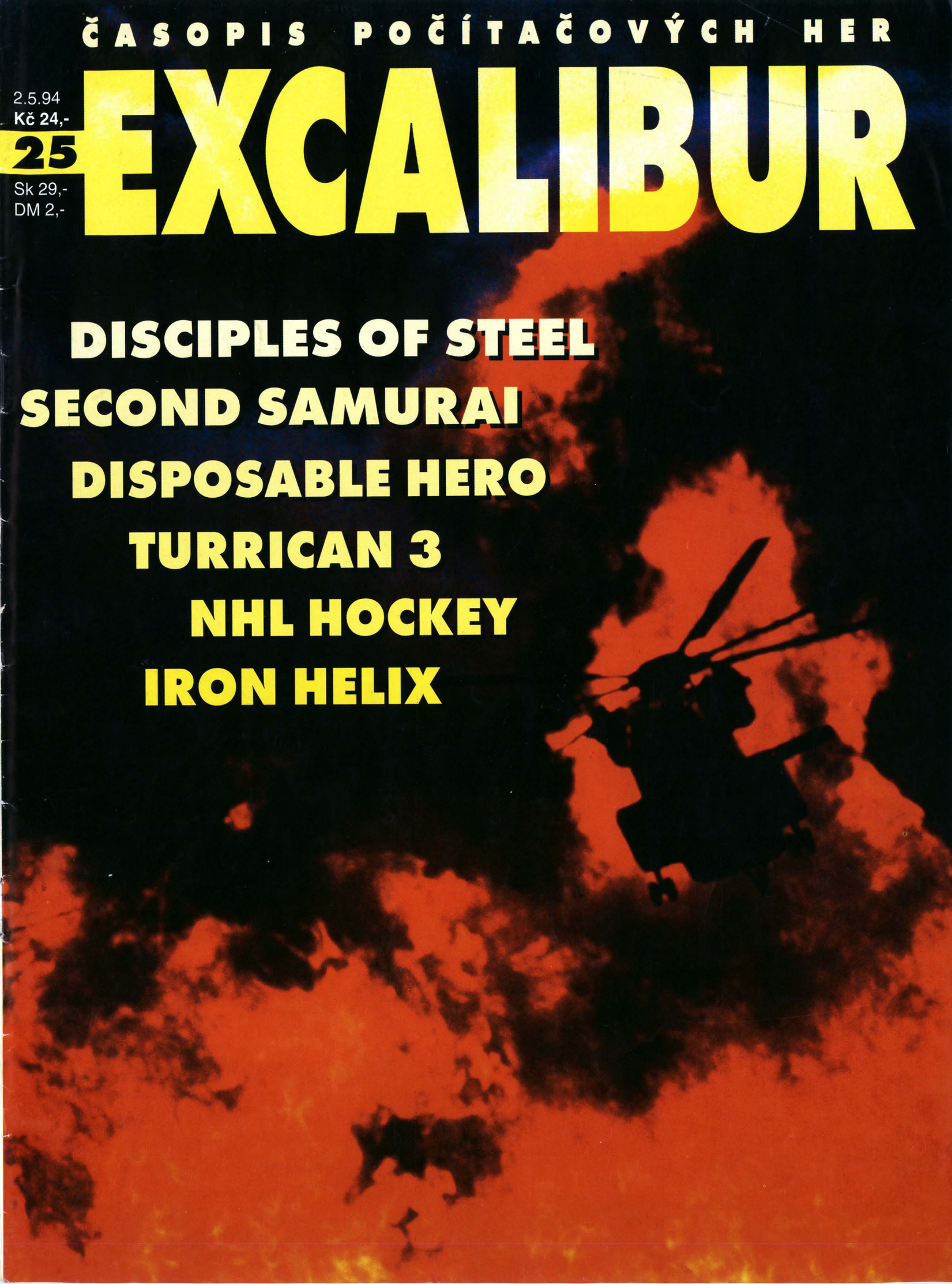
ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

EXCALIBUR

2.5.94
Kč 24,-
25
Sk 29,-
DM 2,-

DISCIPLES OF STEEL
SECOND SAMURAI
DISPOSABLE HERO
TURRICAN 3
NHL HOCKEY
IRON HELIX

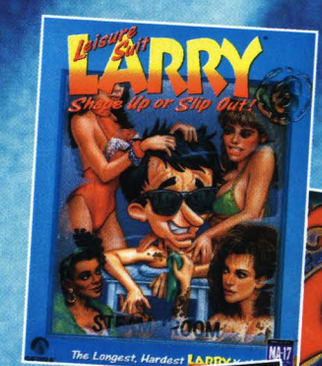


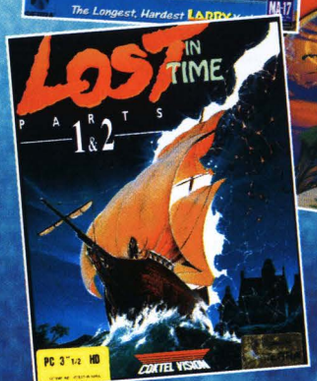
PC - Klub DUNDY

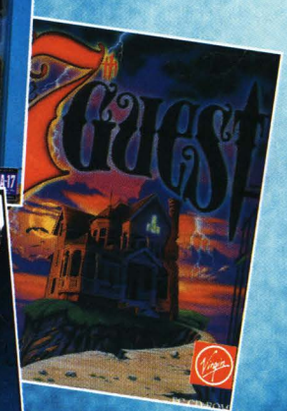
Klub Počítačových Hráčů PC

Pokud jste i vy propadli kouzlu počítačových her, pak čtěte dál!

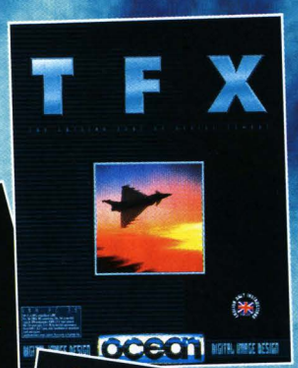
Jste tak jako my fascinováni vzrušujícím světem počítačových her? Pak je PC Klub Dundy právě to co hledáte. U nás nejdete vše, o čem se vám dříve mohlo jen zdát: seznámíte se s velkým množstvím nejnovějších a nejoblíbenějších počítačových her, navážete nové kontakty, dozvíte se veškeré zajímavosti ze světa PC a můžete si zde prohlédnout využití multimedií a kvalitních počítačů. Pokud se vám některá hra zalíbí, můžete si ji jako náš člen vypůjčit nebo zakoupit za velmi příznivé ceny. Náš klub také připravuje vlastní disketový časopis, ve kterém se dočtete především o hrách, ale také o multimediích, virtuální realitě, herním hardware atd.

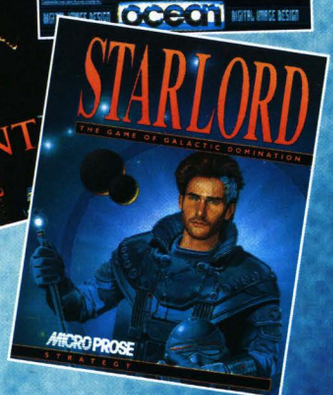


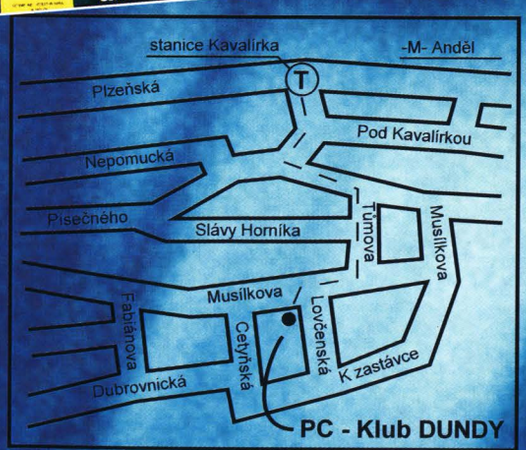




Companion of Xanth
Dune 2
Gabriel Knight
Hand of Fate
In Extermis
Quest for Glory 4
Police Quest 4
Litil Divil
Kingmaker
Strike Commander
Microcosm
the 7th Quest







Adresa: Praha 5, LOVČENSKÁ 11

(Čtyři stanice tramvají (Kavalírka) z metra Anděl)

Po - So 10 - 18

Staňte se členy našeho klubu!

Těšíme se na Vaši návštěvu...

Veškeré hry jsou testovány na počítačích firmy CVS

VYDAVATEL: Martin Ludvík. Diapozitivy 1. strana: Michael Photobank, tel.: 24 16 24 95, 24 16 20 69. ŠÉFREDAKTORA: Jindřich Rohlík (NAPOLEON), ZASTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Daniel Farnbauer (DUNDY), REDAKCE: Daniel Farnbauer (Ted JOHNSON), Jan Chlebek (Ted JOHNSON), Tomáš Mrkvička (HAQUEL P. TICKWA), Václav Provazník (DOLPHINE), Tomáš Smolík (LEWIS), Jan Kleisner (JKL). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **topdesign**, grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21 Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993. MK ČR 5 204. MIC 47 129. **ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.**

25 EXCALIBUR

EXCALIBUR 25 © Popular Computer Publishing, 1994.

HITPARÁDA

PC
1. **Dune II,** Virgin Games
2. **Ishar II,** Silmarills
3. **Lands of Lore,** Westwood
4. **Indiana Jones IV,** Lucasfilm
5. **Simon the Sorcer,** Adventure Soft.
6. **Prince of Persia II,** Broderburd
7. **Alone in the Dark II,** Infogrames
8. **Aces over Europe,** Dynamix
9. **Shadow Caster,** Raven Soft
10. **Frontier,** Origin

AMIGA
1. **Dune II,** Virgin Games
2. **Syndicate,** Bullfrog
3. **Cannon Fodder,** Sensibile Soft.
4. **Alien Breed II,** Team 17
5. **Ishar II,** Silmarills
6. **Gobliiins,** Coctel Vision
7. **Lemmings II,** DMA Psygnosis
8. **Street Fighter II,** U.S. Gold
9. **Hired Guns,** Psygnosis
10. **Mortal Kombat,** Virgin

ATARI ST
1. **Ishar II,** Silmarills
2. **Hlava Kasandry,** LetDisk
3. **Zool,** Gremlin
4. **Street Fighter II,** U.S. Gold
5. **Dizzy V,** Codemasters
6. **Firehawk,** Codemasters
7. **Pushover II,** Ocean
8. **The Simpsons,** Ocean
9. **Metal Mutant,** Silmarills
10. **Chaos Engine,** Bitmap Brothers

OSMIBITY
1. **Fred,** Avalon, Atari XE/XL
2. **Draconus,** Cognito, Atari XE/XL
3. **Hans Kloss,** Avalon, Atari XE/XL
4. **Eidolon,** Lucasfilm, Atari XE/XL
5. **Adax,** Avalon, Atari XE/XL
6. **Ace 1,** ?, C64
7. **Misja,** Avalon, Atari XE/XL
8. **Zybex,** Zeppelin, Atari XE/XL
9. **Imagine,** Fuco, Atari XE/XL
10. **Crix,** K-soft, Atari XE/XL

HAQUEL
1. **Gabriel Knight,** Sierra
2. **DOOM,** ID software
3. **Dune II,** Virgin
4. **Simon the Sorcer,** Adventure soft.
5. **Lands of Lore,** Westwood
6. **Incredible Toons,** Dynamix
7. **Scorch**

RECENZE

16 BUBA'N'STIX

14 COMBAT 2
Počítačová válka určená výhradně skalním pařanům.

16 EON
Podivný asteroid si to krouží okolo Země.

16 AQUANOID
aneb někdo to rád mokré.

12 DISCIPLES OF STEEL
Něco pro maniakální vyznavače D&D, AD&D a pravidel od nich odvozených.

11 DISPOSABLE HERO
Použitelný hrdina a nebo taky hrdina na jedno použití.

15 CHAMPIONS POOL
Kulečník pro Windows.

4 IRON HELIX
Země se nachází ve studené válce s vesmírnou inteligentní rasou známou jako Thanatosians.

10 NHL HOCKEY
aneb puk tam a zase zpátky.

7 OXYD MAGNUM

9 SECOND SAMURAI
Další skvělé samurajské dobrodružství, tentokrát i pro dva hráče..

15 THE OREGON TRAIL

14 TURRICAN 3
V mírumilovné galaxii se opět rozmáhá zlo.

8 WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?
Poněkud únavná detektivní honička na CD-ROM.

7 WINTER OLYMPICS - LILLEHAMMER 94
Je velmi smutné, že hra o dva a půl roku starší nesahá hře WINTER GAMES ani po kotníky.

NÁVODY

22 POLICE QUEST 4 - OPEN SEASON

24 QUEST FOR GLORY 4

28 COMPANIONS OF XANTH

30 DOOM (dokončení)

33 GOBLIIINS III

NEWS, CHEATS, INFO

17 DOPISY ČTENÁŘŮ

18 PLAKÁT EXCALIBURU

21 RÁDKOVÁ INZERCE

35 ANKETA (výsledky)

PŘÍŠTĚ, 16.KVĚTNA'93

NECHTE SE PŘEKVAPIT

JAK PŘEDPLATIT EXCALIBUR?

1. Na složenku **typu C**
(k sehnání na poště)
napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně
vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu
"Zpráva pro příjemce" srozumitelně
napište, jaká čísla si předplácíte,
vynásobte jejich počet cenou 14,50 Kč a sečtěte
(např. ex 25 až 41 = 17 čísel x 14,50 = 246,50 Kč).
V případě nejasností volejte tel. 02/66710268 linka 29.
4. Zaplaťte na nejbližší poště.
Kontrolní ústřižek si ponechte.

Předplatné vyřizuje též firma **A.L.L. PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).**

STARŠÍ ČÍSLA

Starší čísla se předplácí předem složenkou na adresu firmy PCP.
Excalibury 18-21 dodáváme po 29 Kč,
ex 22-23 za 39 Kč, **ex 8 a 11-17** po 14 Kč
a **AMIGA MAGAZIN** 3-6 po 14 Kč.

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobírku.

SLOVENSKO

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10%** (odlišný kurs) **+ 10 Sk** (bankovní převod). Místo 246,50 Kč tedy zaplatíte 246,50 + 24,70 + 10 = 281,20 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **02/291925.**

EXCALIBUR PRO PŘEDPLATITELE ZA 14.50 Kč!

PLATÍ PRO PLATBY DO 1.5.1994!

IRON HELIX

Země se nachází ve studené válce s vesmírnou inteligentní rasou známou jako Thanatosians.

Darwin Charles Robert, 12.2.1809 až 19.4.1882. Britský přírodovědec; zakladatel revoluční teorie o "moderní biologii". Pracoval v oblasti geologie, biologie a paleontologie. Objasnil vznik a vývoj rostlinstva a živočišných druhů přírodním výběrem. Téměř všechna jeho díla (O vzniku druhů přírodním výběrem, O původu člověka...) byla již z poloviny vyvrácena a o další polovině se pochybuje. Nicméně položil základní kámen dnešní vesmírné biologii.

Darwin 5 Sonda, 5.5.2342. Typové označení DSZ/D-5 modely 0632-0645. Hloubková vesmírná zoologická průzkumná sonda nasazená na vědeckých lodích; určena výhradně k průzkumu cizích kosmických těles a sbírání vzorků. Speciální jednoúčelová konstrukce. Sonda je vybavená antigravem, dvojitou rychlostí pohybu, mechanickou rukou a záznamovým zařízením.

Encyklopedia Universa, 2348

Daleko v budoucnosti...

Země se nachází ve studené válce s vesmírnou inteligentní rasou známou jako Thanatosians. Již dlouho je veškerá energie, zdroje a výrobní potenciál lidstva zatížen výrobou nové, výkonné a zhoubné zbraně.

Ve vnějších oblastech sluneční soustavy se připravuje křižník SS Jeremiah Obrian třídy Destruktor na totální zničující výpad proti Thanatosianům. Zatím je to jen manévrování, dalo by se říct "generální zkouška", ale prováděná s největší možnou věrohodností a pečlivostí. Křižník nese novou zbraň považovanou za H-bombu.

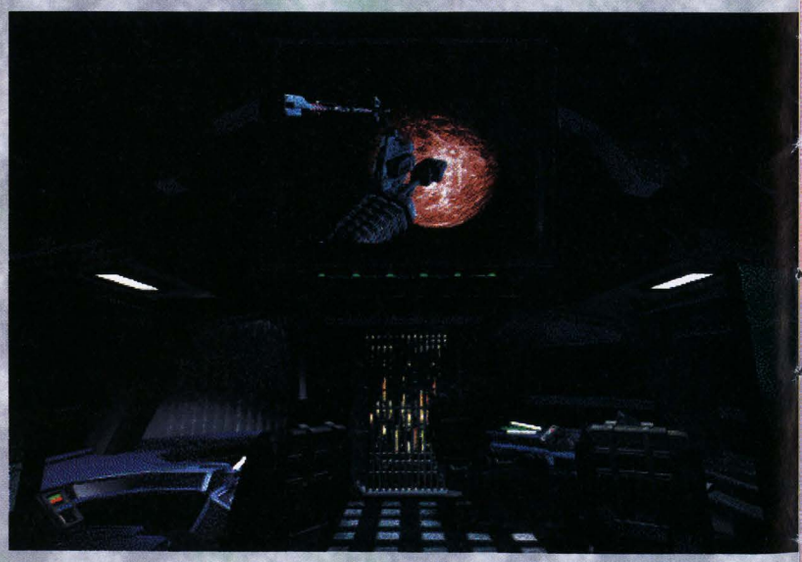
Palubní počítač ovšem tuto akci za cvičný let nepovažuje a bere ji naprosto vážně. Vymyká se kontrole a sám rozjíždí plán původně určený pro pustou planetu Nonus 7. Velitel posádky ani nikdo jiný už nemůže fanatický počítač zastavit. Počítač totiž špatně rozpoznal kapitánovu DNA jako přístupový kód a úspěšně ignoruje všechny pokusy posádky o zastavení lodi.

Snad by se to dalo nějak překousnout kdyby... Ano kdyby si počítač nespletl cíl svojí mise s Thanatosianskou planetou Calliopé (nádhernou planetou podobnou Zemi) a kdyby na palubě lodi nebyla zvláštní bakterologická zbraň, o které nevěděla ani sama posádka. Tato zbraň, tedy virus, rychle zaútočí na lidský organismus, zmutuje DNA a oběť do několika hodin umírá. Po této diverzní akci řídícího počítače křižníku už na palubě nezůstal nikdo, kdo by snad ještě mohl na něco přijít a celé šílené akci zabránit. Odvetná akce Thanatosianů na sebe nenechá dlouho čekat...

Někdo ovšem musí loď zastavit a tím někým jsi TY. Nacházíš se na palubě vědecké lodi Indiana, která nedisponuje ani četnou posádkou a už vůbec ne jakýmikoliv zbraněmi. Ostatně stejně by se na Orbien nemohl nikdo odvážit. Jediný prostředek, kterým by jsi snad mohl něco dokázat, je Sonda Darwin 5. Je to sice slabá naděje, ale je to naděje lidstva a ty ji musíš využít.

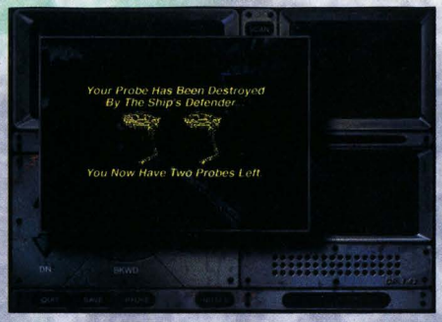
No a teď, když víme o co jde, tak se podíváme, jak tenhle drobeček na pětsetsedmdesáti megabajtech, který si říká IRON HELIX, vypadá. Charakterizovat tuto hru jedním slovem by bylo obtížné. Je to v podstatě sci-fi dungeon-simulátor; nebo tak nějak. Ovládáte již několikrát zmíněnou sondu Darwin 5, se kterou se pohybujete na palubě lodi SS Jeremiah Orbian a plníte určité úkoly (tedy simulátor sondy). Pohybujete se klasickým dungeonovským způsobem; po čtverečcích, přičemž posun je zcela plynulý, asi jako u Lands Of Lore, jenomže trochu jinak řešený (tedy dungeon).

Prostory, ve kterých se pohybujete, nejsou nijak rozsáhlé. Celý křižník tvoří 6 pater, které by dohromady daly tak jeden level v Beholderovi. Mimo vás je na palubě ještě jeden robot, který, řízen centrálním počítačem, má za úkol chránit loď proti vetřelcům (říká si Defender). Jste tedy omezován pouze přítomností tohoto robota, který o vaší existenci ví, zrovna tak jako vy víte o jeho, a tvrdě po vás jde. Na tohoto robota nemůžete zaútočit, ale on může zaútočit na vás. Musíte se mu tedy pečlivě vyhýbat. K tomu tady slouží mapa. Najdete ji v pravém dolním čtverci ovládacího pultu sondy. Máte k dispozici tři druhy map a radar, který spolehlivě zachytí vaši pozici a pozici Defendera. Na první mapě je podlaží, ve kterém se nacházíte a vaše pozice, na druhé mapě je podlaží, ve kterém se nachází Defender a jeho pozice a konečně třetí mapa zachycuje celý křižník, se všemi patry a s pozicemi Defendera i vaší. Mapa je pseudotrojrozměrná a je vidět z boku. Pokud se přeci jen stane, že vás Defender zažene do slepé uličky, máte ještě možnost použít napodobeninu lodního alarmu lodi, která signalizu-



je nebezpečí, a která Defendera naprosto zmate. Tato drobná akce ovšem spotřebuje spoustu vaší energie.

Máte tedy zastavit loď. Vaše možnosti vycházejí z konstrukce původního určení Dawina



IRON HELIX,
Drew Pictures + Spectrum HoloByte, 1993.
Min: 386SX, SVGA 512kB, 4MB RAM, CD-ROM, 15MB HDD, Windows 3.1 nebo vyšší, Sound Blaster, myš.
Dop: 486DX, 8MB RAM, double speed CD-ROM.
Pro: Vynikající zpracování grafiky, celkem dobrá myšlenka, kvalitní zvuky.
Proti: Velice krátký děj a zmenšené hrací okno.
Hodnocení: 89%

5, který měl za úkol sbírat vzorky a pozorovat. Kromě videokamer, antigravu a radaru máte ještě svítilnu, mechanickou ruku a spoustu operační paměti. Na konci mechanické ruky je standardní interface pro připojení na jakýkoliv druh počítače. Pomocí

tohoto interfacu se můžete připojit na data porty palubního počítače a tahat z nich informace. Touto rukou ještě odebíráte vzorky DNA, jejichž kousky organické struktury se nacházejí různě po lodi. Analyzujete tento vzorek a uložíte si jej do operační paměti.

Vaše mise se odvíjí ve čtyřech fázích. V první fázi musíte posbírat vzorky DNA alespoň tří členů posádky, které vám zpřístupní databanku počítače a otevřou některá tajná místa na lodi. Jsou rozmístěny v nejrůznějších místech a záhybech lodi. Na různých palubách narazíte ještě na spoustu další nehumanoidních živých struktur. Podle seznamu a charakteristik členů posádky, které vytáhnete z centrálního počítače přes data port poznáte, které DNA jsou důležité.

V druhé fázi musíte pomocí oněch tří vzorků DNA najít skryté videozprávy, které zde zanechali členové posádky. Musíte najít alespoň dvě odlišné. Jedna z nich vám poradí jak máte zničit Defendera.

Třetí fáze je celkem jasná: zničit Defendera. Jak již bylo uvedeno, tuto informaci dostanete z jedné z nalezených zpráv. Vzorky DNA vám posouží jako přístupová hesla k těmto ukrytým zprávám.

Čtvrtá fáze. Nyní jste odklidili Defendera a téměř nic vám nestojí v cestě k zničení lodi. Máte na to celkem pět minut, protože za chvíli se na palubě objeví nový Defender. Nesmíte proto dlouho otálet. Podle informací z videozprávy se musíte dostat k určitému data portu a vložit tam jedno přístupové heslo. Je to jedna z těch důležitých DNA struktur, které na lodi najdete. Nyní budete mít opět kontrolu nad lodí a lidstvo je zachráněno.

Celá hra běží pod Windows v rozlišení 640x480 v 256 barvách. Ve skutečnosti je plocha, na které IRON HELIX operuje, menší. Je to dáno snahou zachovat rychlost i v tak vysokém rozlišení a při tolika barvách na slabších počítačích. I tak vyžaduje IRON minimálně třiosmšestku.

Přestože se IRON HELIX spouští pod Windows, nepůsobí zde žádné rušivé elementy v okolních "oknech", protože při spuštění hry obrazovka ztmavne, takže kromě hry není z okolí vidět nic (pokud si ovšem nedáte hodiny "Always on Top").

Hudba a zvukové efekty jsou celkem dobré. Je zde opět využito možností Windows, takže všechno je v souborech *.WAW. Jak hudba tak i zvuky.

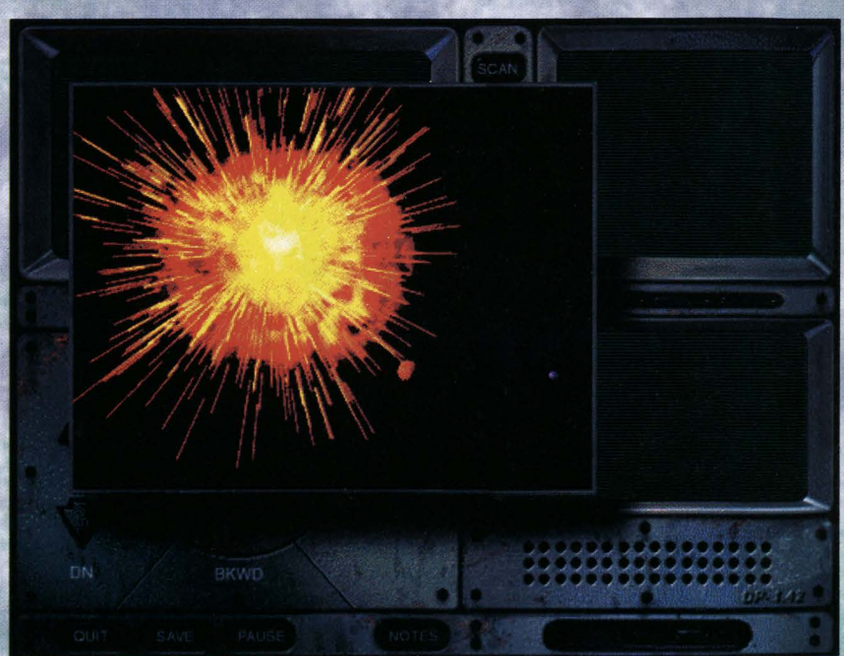
Celkem vzato není IRON HELIX hra příliš náročná, ale je v celku originální. Jako každá CD-čková hra se však víceméně "předvádí", takže klade důraz více na programové zpracování nežli na děj, budete ji mít dohranou za několik dní. Buď jak buď, patří stále mezi nejlepší hry na CD.

Tuto hru k otestování zapůjčila firma JRC.

NAPOLEON

Porovnej:
REBEL ASSAULT, Ex24. Obě tyto hry jsou na CD a obě pocházejí zhruba ze stejné doby. Obě dvě si vzali za náměť sci-fi téma. Rebel Assault ale příliš spoléhá na jméno které mu dělá film a vůbec se nesnaží zapojit nějak hráče do děje. Oproti tomu IRON HELIX není jen "zdigitalizovaný film", ale zábava především pro hráče a je v celku originální.

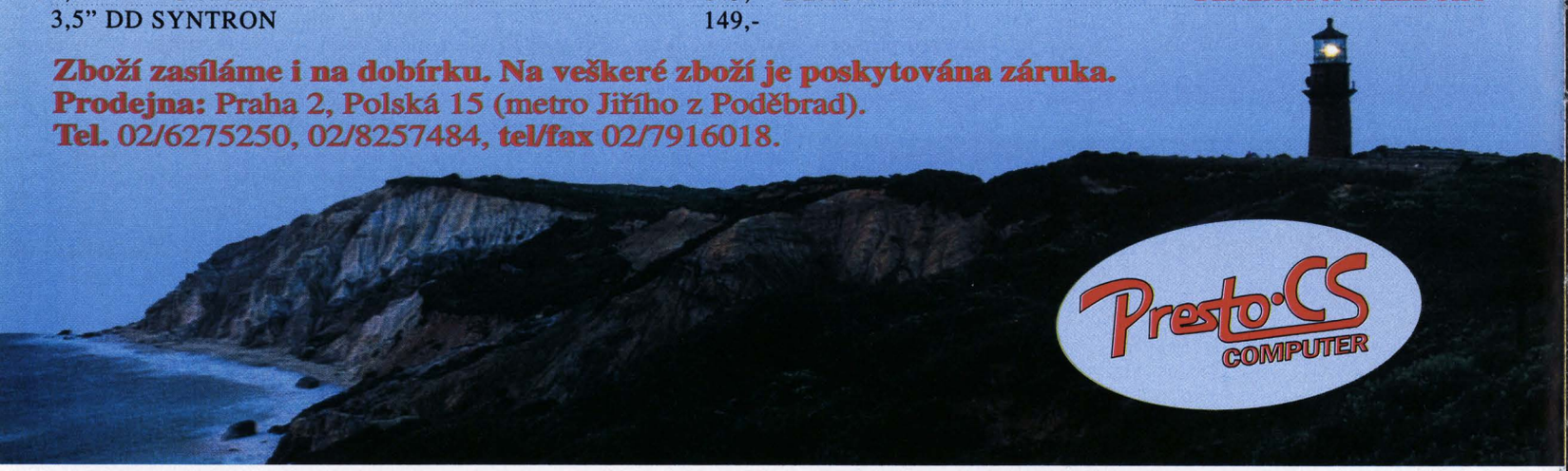
THE 7-TH GUEST. Tyto dvě CD-čkové hry mají jen velmi málo společného. Jediné v čem se přibližují (proto tady sedmého hosta uvádím) je detailnost a propracovanost grafiky. The 7-th Guest byl přeci jenom o něco lepší a běžel ve stejném rozlišení přes celou obrazovku.



Jsme tu pro Vás.

AMIGA 1200	13.250,-	3,5" DD BASF	219,-
AMIGA 1200 DESKTOP DYNAMITE	14.298,-	3,5" DD 3M	249,-
AMIGA 500+	7.990,-	3,5" HD NO NAME	229,-
AMIGA 500	7.990,-	3,5" HD SYNTRON	229,-
AMIGA 600	8.420,-	3,5" HD BASF	339,-
A501	1.390,-	3,5" HD 3M	379,-
A601	2.590,-	**3,5" HD TREE + 5 NOVÝCH PROGRAMŮ**	**199,-**
MYŠ PRO A500	398,-	5,25" DD MAXELL	98,-
3,5" DRIVE PRO A500	2.390,-		
C1085 MONITOR	9.840,-	**PŘES 200 TITULŮ HER OD 290,- KČ, NAPŘ.**	
C1942 MONITOR	15.900,-	THE SETTLERS	TURRICAN III
AMIGA CD32	13.580,-	MOONSTONE	FLASHBACK
JOYSTICKY SV 119 AŽ SV 126	**OD 148,-**	WINGCOMMANDER	CAMPAIGN II
COMMODORE C64	3.498,-	HIRED GUNS	KGB
VC 1541 DISKETOVÁ JEDNOTKA	2.590,-	ISHAR II	DESERT STRIKE
3,5" DD NO NAME	145,-	BLACK CRYPT	**BENEATH A STEEL SKY**
3,5" DD SYNTRON	149,-		

Zboží zasíláme i na dobírku. Na veškeré zboží je poskytována záruka.
Prodejna: Praha 2, Polská 15 (metro Jiřího z Poděbrad).
Tel. 02/6275250, 02/8257484, tel/fax 02/7916018.



PC SHOP
Vladislavova 24, 110 00 Praha 1
stanice metra Národní
tel./fax 242 286 40
otevřeno Po – Pá: 9 – 18, So: 9 – 13

ATARI®

JRC
Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6
posíláme i na dobírku
tel./fax 354 979
otevřeno: Po – Pá: 10 – 18

Přijďte se k nám podívat na revoluční interaktivní systém Atari Jaguar.

Cena (včetně hry Cybermorph): **12490,-**

JRC

16,7 milionů barev
zvuk v CD kvalitě
64 bit
55 MIPS

vyráběno u IBM v U.S.A.
sběrnice 106 MB/s
5 procesorů

JAGUAR™

Atari 1040STE 11490,-

Falcon030 od 33990,-

monitory, pevné disky, software, originální hry v cenách od 100 do 1300 Kč
(Cannon Fodder, Dogfight, Elite II, Legend od Kyrandia, Kingmaker...)

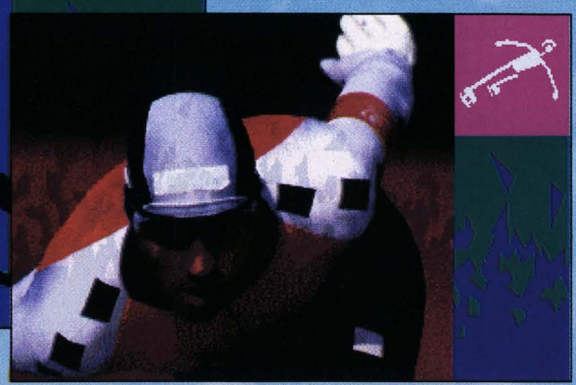
WINTER OLYMPICS - LILLEHAMMER 94

Je velmi smutné, že hra o dva a půl roku starší nesahá hře WINTER GAMES ani po kotníky.

Když jsem před dvěmi roky viděl hru WINTER GAMES od firmy ACCOLADE, tak jsem byl nadšen tím, co vše je možné "dostat" do jednoho MB. Kdo někdy viděl tuto starou hru, dá mi jistě za pravdu, že byla na svoji dobu opravdovou špičkou.

Nenechte se splést pěknou digitalizací.

Porovnej:
WINTER GAMES má na svojí dobu vzniku ještě stále vysokou hratelnost, nadprůměrnou grafiku a rychlost. Kdežto LILLEHAMMER 94 nemá z těchto perfektních vlastností ani jednu.



Ne vždy skok vyjde.

Hra měla dobrou grafiku, rychlý spád, dobré zvukové efekty a v neposlední řadě i vysokou hratelnost.

Je velmi smutné, že hra o dva a půl roku starší nesahá hře WINTER GAMES ani po kotníky. Toto nové zpracování olympijských her nese název WINTER OLYMPIC - LILLEHAMMER 94.

U této hry se firma U.S.GOLD, která ji mimochodem vytvořila, vůbec nevytáhla. Ze všech těch předností, které jsem vyjmenoval u WINTER GAMES, tak ani jednu LILLEHAMMER 94 nemá. Nejprve bych rozebral LILLEHAMMER 94 po grafické stránce. Každá z devíti disciplín vypadá jako od jiného výtvarníka, který se učil na hře anatomii člověka. Je sice pěkné, že v pozadí sněží, ale u některých disciplín se autoři nenamáhali ani tratí, takže běhy na lyžích probíhají v malém okně a vy jen mačkáte vlevo a vpravo. Závodník při tom stojí na místě a nahoře mu jen ubíhá vzdálenost a čas. Když srovnám, že v témže roce vznikla hra SIMON THE SORCERER, nebo QUEST OF GLORY IV, tak musím konstatovat, že grafická úroveň hry je velmi špatná.

Je-li alespoň dobrý nápad a je-li hra rychlá, tak ani špatná grafika není překážkou. Bohužel u této hry tomu tak není. Výběry v menu jsou zdlouhavé a ani samotná hra neoplývá přílišnou rychlostí. Mezi každou disciplínou je pěkný digitalizovaný obrázek a dobrá hudba, ale ani tyto dvě věci nemění nic na tom, že WINTER OLYMPIC - LILLEHAMMER 94 je jen slabým, opravdu slabým odvarem starých WINTER GAMES od ACCOLADE.

Hru k otestování poskytla firma JRC

BEAST

Zvláštní styl sjezdu (obvykle bývají nohy značně od sebe.)

WINTER OLYMPIC - LILLEHAMMER 94, U.S.GOLD, **DOP:** PC 386/DX, SB, 2 MB RAM, 8 MB HD. **MIN:** PC 386/SX, 8 MB HD. **PRO:** občas pěkný digitalizovaný obrázek. **PROTI:** špatná grafika, nízká hratelnost, zdlouhavé vybírání v menu. **HODNOCENÍ: 45%.**

Proboha, co to tlačí?

OXYD MAGNUM. Amiga. **PRO:** dobrý nápad. **PROTI:** nehezká grafika a hudba, složitost. **HODNOCENÍ: 48%**

OXYD MAGNUM

Hned úvodem chci předeslat, že takovou divnou hru jsem už dlouho neviděl. Kdybych měl charakterizovat typ této hry, asi bych použil termín logický rychlík. Možná to nebude ten nejpřesnější způsob jak popsat tuto hru, ale posuďte sami. Po spuštění se vám na vašich monitorech objeví 1.level, to by se ještě dalo pochopit, ale pak když se rozkoukáte, asi nebudete chápat. Nemyslím tím, že by vás hra ohromila svou dokonalostí, ale prostě nebude vědět "vo co go". V 1. levelu se objeví 4 jakési čtyřboké jehlany, které se po nárazu kuličku změní ve čtverce s otazníkem uprostřed.

Že jsem vám neřekl nic o nějaké kuličce?! Vždyť právě s tou kuličkou budete procházet všechny ty levely (a to jich prý je okolo 200!). Zkrátka a dobře jedná se o úplně obyčejnou kuličku, kterou úplně normálně ovládáte myší. Měl bych asi upřesnit, že úplně normálně zas ne, protože v některém levelu vám kulička na pohyby s myší bude reagovat úplně obráceně. Ale jedeme dále, kde jsem to přestal, jo u těch jehlanů. Tak tedy kuličkou se musíte dotknout všech jehlanů v tom levelu, aby jste mohli pokračovat dál. Ovšem musíte se těch jehlanů dotknout jaksi v určitém pořadí, protože jinak se vám čtvereček promění zpět v jehlan. To ale samozřejmě nebude jediná překážka na cestě k vítězství. K překonávání těch ostatních vám budou pomáhat věci po cestě sebrané. Teď se hodí připomenout, že levým tlačítkem sebranou věc použijete a pravým tlačítkem si volíte věc k použití, přičemž ty věci mají nejrůznější funkce. Věc papír připomínající vám dá určitou radu, např. jak opakovat ten který level apod., další věcí je výbušnina, kterou logicky budete vybourávat různé překážky anebo deštník, který vám umožní průchod i jakousi bažinou. Samozřejmě že narazíte i na věci, které vám příliš nepomohou, např. čtvereček s lebkou, ten má velice zajímavou funkci, sebere vám život, a to není jediná vám "pomáhající" věcička. Po úspěšném dokončení levelu se vám objeví kód do dalšího, abyste nemuseli začínat od začátku. Super skvělou grafikou tato hra samozřejmě neoplývá a s hudbou je to podobně, a proto alespoň že zvukové efekty jsou celkem slušné. Co ještě dodat, snad jen toto - pevné nervy, protože je opravdu budete potřebovat.

LEWIS

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

Poněkud únavná detektivní honička na CD-ROM.

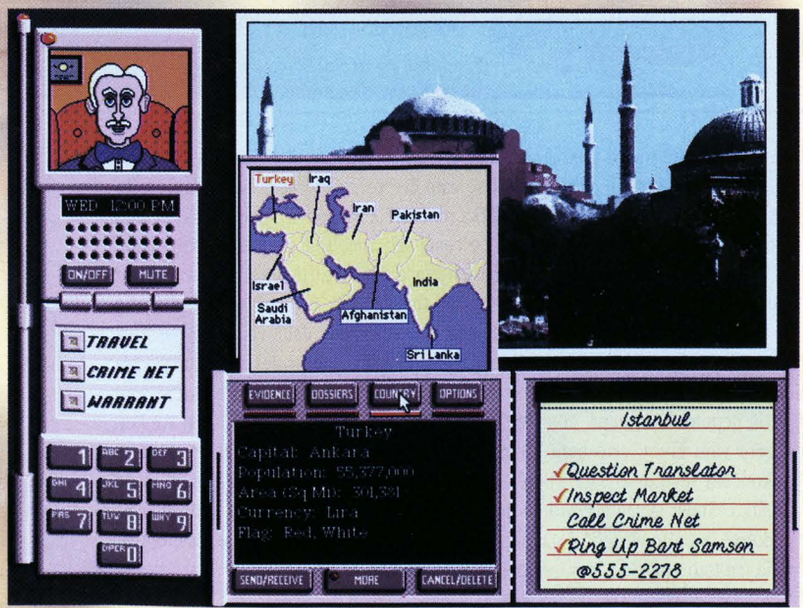
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?
Brotherbund software, 1992. **MIN:** PC 286, 1MB RAM, CD-ROM. dop. myš, SB PRO. **PRO:** Skvělá folklórní hudba, procvičení obecných znalostí. **PROTI:** Grafika, nuda, dokola stále totéž, zdlouhavost. **HODNOCENÍ: 52%**

Když se řekne "multimediální hra", mnoho lidí (včetně mě) si představí hru nesmírně rozsáhlou s extrémně dobrou hudbou, zvukovými digitalizacemi všeho možného, a pokud možno ještě se super grafikou a animacemi. Kromě požadavků na grafiku a animace Carmen vše ostatní splňuje. Bohužel ani tento fakt z ní nedělá bombu deroucí se na první příčky počítačových hitparád. Abychom zjistili proč tomu tak je, podíváme se na Carmen trochu blíže.

První, co Vás zarazí po nainstalování hry, je grafika silně připomínající šestnácti barevnou EGA. Podle mne to sice vzhledem k rozlišení 640 x 480 EGA není, ale šestnáct barev není mnoho. Pravda, hra je z roku 1992, ale přesto nechápu, proč si Broderburd nedal tu práci s 256 barevnou grafikou, která nejen, že je standardem už nějaký ten pátek, ale u multimedií by měla být snad samozřejmostí. Po intru sestávajícím se ze dvou obrázků se ukáže herní obrazovka, na kterou se budete dívat po celou dobu hry. Měnit se budou akorát fotografie v rozlišení 420 na 260 bodů a bohužel... v šestnácti barvách. Na herní ploše najdete videotelefon, fax, databázi a zápisník. Tak to alespoň udává manuál a při troše dobré vůle tomu lze věřit. Všechny tyto pomůcky použijete při řešení detektivních případů.

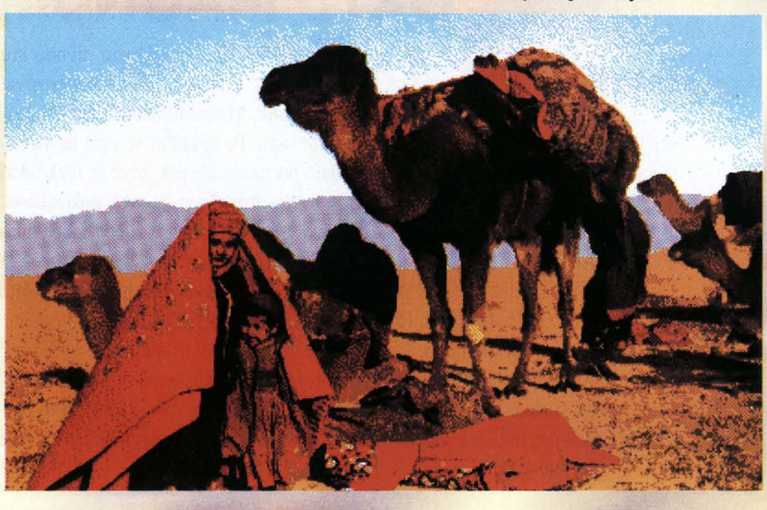
Hned ze začátku Vás uvítá šéf vyšetřovací služby ACME a na briefingu Vás seznámí s podrobnostmi případu. Cesta k dopadení zločince je vždy stejná. Začínáte v Los Angeles, sídle ACME. Na mapě světa zvolíte další město, do kterého, jak se domníváte, vedou stopy pachatele. Toto podezření získáte z výslechů osob, prohledávání různých míst a z informací, které Vám poskytne policejní síť. Nikdo Vám sice neprozradí přesnou lokaci, ale i s minimálními znalostmi zeměpisu se dá Carmen hrát. Narážky vypadají asi takto: "Říkal, že jede do druhé největší země světa" nebo "Jede do země, kde je význačným problémem apartheid" atd... Vzhledem k tomu, že máte tři různé informace z místa posledního výskytu pronásledovaného, není problém zhruba určit, kde se asi bude vyskytovat příště. Zpravidla se za celý případ spletete asi tak jednou a ani pak není žádný problém tuto chybu odstranit. Prostě se vrátíte a zkusíte jinou zemi. Zajímavé jsou stopy, které najdete díky prohledávání. Kromě místních map, ze kterých se toho většinou moc určit nedá, můžete najít třeba magnetofon s krátkým textem v jazyce země, kam měl hledaný namířeno. Z reproduktorů Vašeho počítače se bude linout malebná japonština, zvučná němčina, africké kreolizované formy angličtiny atd... Jste-li na správné stopě, uvidíte jednu z asi dvaceti rádoby humorných animací odehrávajících se ve fotografii. Než pachatele dopadnete, procestujete přibližně pět nebo šest zemí a pak na Vás čeká další případ a možná i povýšení.

Ale pozor! Chytit zločince není Váš jediný problém. Musíte ještě určit jeho totožnost. A protože zločiny v Carmen páchají jen recidivisté, vybíráte pouze vhodná jména z evidence. K tomu Vám dopomáhají informace od informátorů a Váš příruční robot, který ze zadaných faktů vybírá vhodný typ. Přesný popis se skládá z informací o pohlaví, barvě očí a vlasů, oblíbeném jídle a vozidle, koníčku a zvláštním znamení. Vaši informátoři podávají zprávy opět poněkud zastřeně, jako např. "Má oči barvy malachitu", "Nesl si palici a nějaké míčky" nebo "Ptal se na novinky v oblasti transplantační chirurgie". Na Vás je, aby jste z toho byli schopni určit zelenou, kroket a zvláštní znamení: paruka. Máte-li tolik zpráv, že robotovi zbude jediný podezřelý, bude na něj vystaven zatykač a vy jej můžete klidně poslat do chládku. Střežte se však obvinění nevinného člověka, to by k Vašemu povýšení rozhodně nepřispělo.



Proč se tato hra jmenuje "Kde ve světě je Carmen Sandiegová?"? Carmen je totiž hlavou všech zločinců a chytit ji samu je cílem celé hry. Vyžaduje to však vyřešit obrovské množství případů a dosáhnout vysoké hodnosti (supertajný detektiv). Mě se podařilo s největším sebezapřením dosíci postu vrchního vyšetřovatele, ale pak mě z nudy rozbolela hlava a vůbec jsem neměl chuť pokračovat. Jestli to někdo z Vás dohraje, patří mu můj obdiv.

Někam se vytrácí smysl; proč CD hra s tak slabou a do úmoru se opakující zápletkou? Cíl tvůrců byl jasný: prezentovat možnosti zařízení CD (samozřejmě vzhledem k době, kdy byla Carmen udělána). Můžete navštívit přes padesát různých zemí. Ke každé zemi jsou dvě různé fotografie a ukázka tradiční folklórní hudby. Navíc dostanete o každé zemi základní informace a hrubou mapku, kdyby jste náhodou nevěděli, kde se nachází. Fotky jsou velice dobré, většina jich pochází z proslaveného časopisu National Geographic, ale vzhledem k tomu, že jsou v šestnácti barvách, oceňuji nejvíc onu folklórní hudbu. Hudební digitalizace pocházejí z nahrávek Smithsonian/Folkways a jsou výbor-



né. Zvláště působivé jsou černošské, indiánské a jiné domorodé zpěvy, ale stojí za to navštívit také třeba Jeruzalém nebo Moskvu.

Zábava je při hře minimální. Stále dokola děláte mechanicky to samé. Občas se sice musíte zamyslet, popřípadě se podívat i do patřičné literatury, ale bohužel je tato intelektuální náročnost také to jediné, co kromě hudby drží Carmen nad vodou. Proč tedy vlastně rozebíráme hru dva roky starou, s šestnácti barevnou grafikou a s nulovou zábavou? V poslední době se totiž dost často objevuje v různých multimediálních kitech (zvuková karta a CD-ROM dohromady + software). Proto jsme Vás s ní chtěli seznámit, neboť přibalený software by měl být jedním z kritérií výběru. Já osobně bych dal přednost multimediální encyklopedii nebo jiné užitečné věci. Za Carmen samotnou bych v žádném případě peníze neutrácel.

HAQUEL P. TICKWA

Porovnej:
THE 7TH GUEST, Virgin, Ex21: Zdlouhavost a nedostatek zábavy jsem sice vytknul oběma hrám, ale oproti Carmen je 7th Guest hvězda na nebi zábavy. Mozek musí zapracovat při řešení obou dvou her; v Carmen však nemáte po vyřešení úkolu tak dobrý pocit a kromě toho The 7th Guest je hra úplně jiné generace určená k hraní a ne prohlížení obrázků a poslouchání tam-tamů.
MADDOG MAGREE, American Laser Games, Ex22: Zatímco Maddog je založen na digitalizovaném videu, v Carmen se kromě několika ostudných maličkostí nic nehýbe. Vývoj zkrátka spěje k naplněnějším cédéčkům, než na pouhou pětinu.

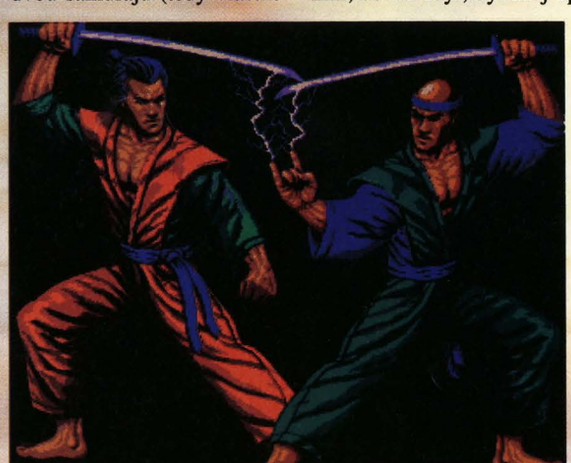
SECOND SAMURAI

Další skvělé samurajské dobrodružství, tentokrát i pro dva hráče.

THE SECOND SAMURAI, VIVID IMAGE & PSYGNOSIS, 1993. Amiga. **PRO:** skvělá hudba a zvuky, dobrá grafika. **PROTI:** chybí idea. **HODNOCENÍ: 85%**

Dlouho očekávané, dlouho připravované a již před dlouhou dobou (Ex13) oznamované pokračování hry THE FIRST SAMURAI je už konečně tu. Očekával jsem opět skvělou 2D chodičko-plošinovku a dá se říct, že zklamán nejsem. Pro ty počítačům nově propadnuvším připomenu, že THE FIRST SAMURAI byla na svou dobu skvělá arcade s prvky adventure se skvělou grafikou a zvuky. Samuraj se snažil pomstít démonem ďábelsky zavražděného Mistra. Vyzbrojen kouzelným mečem se probíjel zónami, které až do bludišť přecházely. Tolik k prvnímu samuraji.

Druhý samuraj má samozřejmě s prvním dílem mnoho společného, ale také rozdílného. Spíše se ale jedná o vylepšení dílu předchozího. Nejlepším vylepšením je asi možnost hry dvou samurajů (tedy vlastně dvou hráčů). Může se samozřejmě zvolit taktika vzájemné hospodářské pomoci, kdy budou oba samurajové táhnout za jeden provaz, ale možnost kdo z koho zde není také vyloučena. Ale spolupráce je podle mého názoru pro zdárné dokončení hry přece jen lepší.



A teď se dostáváme k dalšímu vylepšení. Mimo již zmiňované volby hry pro dva hráče je zde možno si zvolit počáteční počet životů (3, 5, 7) nebo obtížnost. Přičemž na tu nejjednodušší obtížnost je to víc než hratelné. Abych se mohl zmínit o dalším (a zdaleka ne posledním) zlepšováku, musím připomenout, že u prvního dílu bylo k nalezení schovaných předmětů potřeba najít a sebrat lucernu a aktivovat ji. Nyní nemusíte nic hledat, ona tady ani žádná lucernička není, a světélkování, které označuje místo schované věci, je vidět stejně. Změna oproti minulému dílu se týká kouzelných věcí. V zájmu zvýšení gramotnosti mezi samuraji se zde zvonečky a lucerničky změnily v knihy. Já jsem (zatím) objevil tři druhy knih: díky knize oranžové barvy získáte meč, kniha zelená znamená chvilkovou nesmrtelnost a konečně kniha poslední má barvu rudou a svým účinkem vám zkrátí souboje s potvorami. Při jejím použití zazní mohutná melodie, kterou zdarma zájemcům zanotuji, pokud jim ovšem nebude vadit můj hudební hluch. Tyto knihy si mezi sebou přepínáte pomocí klávesy shift. Použijete je tehdy, když podržíte fire, stejně tak použijete i pomocné zbraně jako například dýky.

Teď již k samotné hře. Procházíte opět 2D zónami a v každé z nich musíte zničit dva tužší protivníky. Po každém úspěšném dokončení zóny se vám samozřejmě objeví kód do té následující, abyste nemuseli začínat vždy od začátku. Budete muset řešit i některé problémy a u některých se i zapotíte. Například ve třetím levelu nebo zóně chcete-li (zde jsem také jen tak mimochodem zatím zakys) potřebujete zvednout poklop. Když jsem po chvíli našel magnet, myslel jsem si, že mám vyhráno. Ale můj optimismus mě po chvíli přešel. Sebral jsem magnet (takové věci se sbírají tak, že u věci kleknete a pak vstanete a už se ta věc nese) a běžel k poklopu... Ale nedoběhl. S magnetem jsem totiž vážil víc, a proto se mi hůře skákalo. Proto jsem při přeskakování dvou ohňů ztratil většinu životů a s tím jedním, co mi zbyl, byl můj optimismus tentam. Nicméně na 39. pokus se mi to povedlo bez ztráty života a mohl jsem vesele pokračovat. Smích mne ale záhy znovu přešel, když se mi ne a ne podařit ten poklop tím magnetem otevřít. Stačilo jen s magnetem vyskočit na plošinku nad poklopem a cesta byla volná. A toto je jen jeden z mnoha problémů, ale nebojte se k dohrání této hry nemusíte být zrovna členy Menzy. Brzy poznáte, že i způsob teleportace doznal jistých změn. Místo magické vázy je zde jakási koule, žádné teleportovací lahvičky zde nenaleznete, ale zas na druhou stranu po ztrátě života se objevíte v blízkosti místa jeho ztráty a nemusíte se vracet do poslední vázy, resp. koule. Co se týče jídelníčku samurajů, tak ten byl v rámci utahování opasků ochuzen o dovážené banány, ale kuřat a jablek mají samurajové (zatím) dostatek. Jedna z mála věcí, které zůstaly nezměněny, a tomu jsem velmi rád, je zvuk po rozbalení (mečem) dárkového koše, resp. vázy. Opět i v tomto díle zazní božská hudba a sbor andělů pějící to své: hááálelůůůja, hááálelůůůja ... prostě pohoda. Když jsme u zvuků, myslím si, že není třeba říkat, že jsou výborné, hudba je nevtíravá, zónu od zóny se mění, co víc si přát. Grafika je také na skvělé úrovni, krajina je stále plná detailů, ohně nám od prvního dílu nikdo neuhasil, takže plápolají dál, zkrátka taky paráda.

I když druhé pokračování trvalo trochu déle, stálo to za to. Když tato arcada chytla i mně, kterého takovéhle hry baví jen za použití čítů, tak to už je co říct. Je vidět, že i v dnešní konkurenci dungeonů a adventure je možné prorazit s arcadou. Stačí jen její skvělé provedení.

LEWIS

NHL HOCKEY, ELECTRONIC ARTS. **DOP:** PC 386/DX, SB, 4 MB RAM, 8 MB HD, joystick. **MIN:** PC 386/SX, 2 MB RAM, 8 MB HD. **PRO:** realistické zvuky, nadprůměrná hratelnost, rychlý scrolling. **PROTI:** zvuky nechodí na zaSTACERovaném HD. **HODNOCENÍ: 87%**

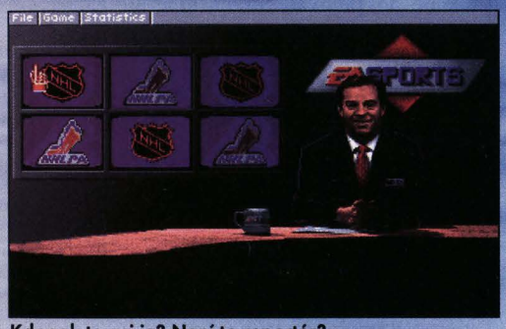
NHL HOCKEY

- aneb puk tam a zase zpátky.

Vzpomeňte si, co bylo od začátku vzniku počítačů zpracováno sportů. Ať už to byl fotbal, hokej, baseball, golf, basketbal a nebo snad karate či šachy.

Na starších osmibitových strojích nebyla grafika vždy dokonalá, ba se dokonce podobala spíše (majitelé osmiček neuražte se) "dvoum čárkám a kolečku". Z příchodem šestnácti bitového čipu se ale grafika a zvuky začaly rapidně zlepšovat, až to došlo tak daleko, že firma ELECTRONIC ART vyrobila hru NHL HOCKEY, který je opravdovou bombou v zpracování sportů na osobních počítačích.

Hned v prvním menu si můžete vybrat, chcete-li hrát ligu, nebo jestli se spokojíte s exhibičním utkáním. Ještě si vybrat jeden z mnoha týmů a můžete se vydat na chladný led, ať už sami proti počítači, nebo si zavoláte kamaráda, aby Vám s ním pomohl. A komu to nestačí, může si to snad rozdat sám proti kamarádovi.



Kdopak to asi je? Není to reportér?

A to už na ledovou plochu vstupují hráči obou týmů a čekají v pozoru na první tóny hymny Spojených států. Hymna pomalu dozní a rozhodčí vhazuje puk na středový bod mezi dva hráče. A je rozehráno...

Pěkná střela, jestlipak z ní bude ... GÓÓÓÓÓÓL!!

Ze začátku mi hra připadala mírně nepřehledná a zmatená, ale první zdání klame, protože jakmile se do NHL "zažerete" (hrají-li dva hráči, je "zažrání" obou až dvojnásobné), tak Vás od počítače nedostanou ani rodiče, ani pár koní.

Čas v celém zápase je mírně zrychlený, takže vše ubíhá rychleji. Na konci každé periody se poslední minuta zpomalí na reálný čas a drama vrcholí.

Všechny hráče vidíte ze shora z mírného bočního náhledu. Hráč, kterého zrovna ovládáte, má pod sebou hvězdu, která je vyplněná, má-li ještě ke všemu puk. Rozlišení je standardní a ten, kdo si zvyknul na hry, které podporují vyšší grafické rozlišení, než je standardní VGA, tak bude patrně zklamán tím, že v NHL bude dávat branky jen v klasickém rozlišení 320x200. Ale toto zklamání nebude trvat déle, než jedna hrací perioda v zápase, protože NHL je úžasně hratelné a zábavné.

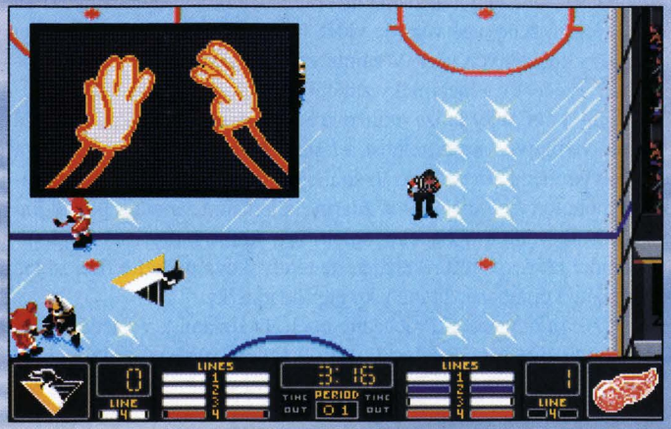
Možná si řeknete, že to, co Vám tu říkám, je u každého druhého hokeje, ale to jsem se ještě nezmínil o zvucích, které jsou opravdu nejlépe zpracované snad ze všech sportů (vlastníte-li ovšem SOUND BLASTER). Zvuky jsou tak realistické, že když puk do něčeho (nebo snad do někoho) narazí, je Vám i bez pohledu na obrazovku monitoru hned jasné, co to bylo.

Závěrem bych chtěl říci "NHL JE SUPER".

BEAST

Brankář v plné polní (nebo lední?)

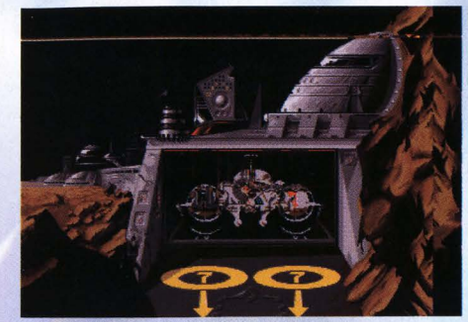
Sekat se nemá - no co, dvě minuty bude POWER PLAY



A teď pěkně tleskat...

DISPOSABLE HERO

Použitelný hrdina a nebo taky hrdina na jedno použití.



Cože? Na jedno použití? Já vám ukážu, kdo je na jedno použití! Zapnout motory, všechny zbrojní systémy aktivovány. A teď ať si přijdou, inteligenti jedni. Doufám, že firma Euphoria, schovaná za Gremlin Graphic, nemyslí název své hry tak doslovně. Umístila vás totiž do role hrdiny vesmírných soubojů, pilota kosmické 2D rakety. Mnozí z vás kroutí hlavou: "Zase ňáká ztřeštěná lítačka. Dyď to lepší než Projekt X zase nebude." Omyl. Disposable Hero je sice lítačka jako každá jiná, ale má jednu podstatnou vlastnost. Je lepší než Project X a taky nejlepší vůbec. Perfektní je úplně všechno. Pozadí poutavé, let hladký, zvuky realistické, med sladký (?), nepřátelé přesní a hra dost dlouhá. Po krátkém intru už sedíte v raketě a letíte vstříc světlejším zítřkům lidstva. Pár přeletek, úhybných manévrů a každý hráč ví, co musí podle zákonů počítačových her přijít. Tvrďák je potvora jako každá druhá až na to, že její velikost, odolnost a vůbec potvorovost je vyšší než je obvyklé. Většina jich naštěstí jde zlikvidovat nějakým fíglem, jako třeba stoupnout si na místo, kam nedosáhne atd. Systém vyzbrojování rakety se dočkal změn, takže je o poznání přehlednější než u Projectu. Součástky do korábu bývají roztroušeny po cestě. Sebrání dotyčné části výzbroje ji ještě neaktivuje. To si nejprtv musíte zaletět do hangáru, depa nebo co to je. Tady se vám zbraň zařadila do tabulky a je šrafovaná nebo ne. Šrafování je symbolem nepoužitelnosti a to může být ze dvou důvodů. Každá věc, kterou seberete, musí být nejprve přizpůsobena vaší lodi a to vyžaduje čas. Některé pomůcky se dají použít pouze v jiném typu lodi, na tu si musíte také trochu počkat. Máte-li to štěstí a některá ze součástek je nešrafovaná, pokuste se ji použít. Nemusí to být jen zbraň, ale také lepší motor nebo akcelerátor. S motorem přímo souvisejí tři grafy. Momentální nosnost ukazuje první červený graf. Nosnost zvyšujete výkonnějším motorem, na kterém závisí, kam až může vystoupat žlutá křivka. Ta nikdy nemůže přesáhnout červenou a proto volte zbraně tak, aby se co možná nejvíce červené přiblížila. Zelená pouze informuje o účinnosti právě zvolené zbraně. Volbu info lze použít k bližšímu seznámení se s tou kterou věcí. Po ztrátě života zůstanou zbraně na stejné úrovni. U Projectu X vás navrátí hra o příslušný kus zpátky a ještě zabaví kus výzbroje, což je jedinou podstatnou nevýhodou této skvělé hry.

Dost nečinného zahálení v hangáru a pojďme si ukázat záludnosti čekající na vesmírného hrdinu. Na stěnách, kolem kterých prolétáte, jsou umístněny různé smrtonosné vynálezy. Od děl, přes raketomety, až k laserům jejichž jediný zásah vás zbaví polemik co s takovým počtem životů. Při sledování ladného pohybu dělových věží nezapomeňte občas stočit loď jiným směrem než tím, kam právě míří. Některé příšerky překvapují častou reinkarnací. Střílíte do tvora již 10 minut, než ho konečně proměníte na prvočástice. V okamžiku, kdy s pocitem vítězství odlétáte dál, on se složí v ještě něco daleko odpornějšího a váš boj pokračuje na novo. Žádné další chytáky vám hra nepřipraví. Logická selanka na šálkem odpoledního čaje se nekoná a platí jen heslo "Zbraně a hurá na ně!"

Až se dostatečně odreagujete běžte si, prosím, dodělat ty úkoly z matiky. (Nejlépe s laserovým dělem při ruce.)

JKL

Porovnej:
PROJECT X, ex13, 80%.
Project X byl nejlepší vesmírnou střílečkou. Disposible Hero ho po všech stránkách ještě trochu předstihuje.

DISPOSABLE HERO, Euphoria, 1993. **DOP:** A500, 1MB, 3xFDD. **MIN:** A500, 1MB. **PRO:** Rychlá grafika, propracované prostředí, mnoho zbraní. **PROTI:** Nelze schovat pozice. **HODNOCENÍ: 87%**

DISCIPLES OF STEEL

Něco pro maniakální vyznavače D&D, AD&D a pravidel od nich odvozených.

DISCIPLES OF STEEL, Megasoft Entertainment, 1993. **MIN:** PC 386SX, VGA, 2MB RAM, 7 MB HDD. **PRO:** Vynikající propracovanost pravidel, interakcí a děje. **PROTI:** Mizerná grafika, animace a průměrná hudba. **HODNOCENÍ: 65%**

Jen málo z toho, co jsem kdy v životě prožil, si pamatuji tak dobře, jako události té noci, kdy se můj život obrátil naruby. Bylo to už hrozně dávno, ale ta vzpomínka mi asi navěky v hlavě zůstane a jen čas otupí její intenzitu, se kterou se stále vrací. Mé vzpomínky začínají strašlivou bouří. Okenicemi vibrovaly údery vzdálených hromů a z nebe se spouštěl déšť. Mám rád takové počasí a zvuky, které jej doprovází. Mám je rád, ale jen když jsem pod střechou vlastního domu, jehož místnosti jsou ohněm vyhřáté. Toho večera tomu nebylo jinak. Seděl jsem u ohně a melancholicky leštil svůj meč. Nepovím vám, na co jsem tenkrát myslel, asi to nebylo nic důležitého. Vím jen, že mi bylo docela příjemné jen tak si sedět a dívat se na stále více se lesknoucí ocel svého meče.

Pak mi přeběhl mráz po zádech a čelo se mi orosilo studeným potem. Krátce na to se s nepříjemným vrzáním otevřely dveře a v nich se jako přízrak zjevila stařena zahalená do šedivého pláště. Bez jakéhokoliv varování zaskřehotala příšerným hlasem: "Nadešel čas pro Stoupence oceli, aby znovu povstali! Byl jsi vyvolen! Musíš zvítězit tam, kde ostatní neuspěli! Dívej se..."

Pozdvihla ruku, ve které se pomalu rozzářila nažloutlá koule. Viděl jsem nekonečné zástupy vojáků... pak jakéhosi muže... čišela z něj obrovská síla, když říkal: "Ještě jednou se opovážíš mě obtěžovat a draze za to zaplatíš." Byla ta slova určena mně?

Světlo pohaslo a stařena s očima jako dva rozžhavené uhly ještě pronesla: "Vydej se hned na cestu a vyhledej Lorda Lomathoru. Sjednoť náš svět." Noční tmou se pak ještě dlouho neslo: "Štěstí s tebou, učedníku."

Stařena byla pryč.

Tak trochu s rozpaky se dívám na novou hru z rodiny RPG nazvanou Disciples Of Steel od firmy Megasoft Entertainment. Nevím, zda mám nejdříve zkritizovat její nízkou úroveň programového zpracování a nebo vyzdvihnout neuvěřitelně propracovaná pravidla, interakci a příběh. Když jsem k Steelovi zasedl poprvé nijak, zvlášť mě neohromil... no vlastně to není tak úplně pravda, trochu jsem se totiž divil, jak může v dnešní době nějaká firma takhle klesnout a vypustit něco tak programátorsky odfláknutého. Za tyto a další svoje myšlenky nehodící se do slušné společnosti se Megasoftu hluboce omlouvám neboť, jsem zprvu nepochopil v čem tkví kouzlo hry Disciples Of Steel.

Disciples vás neohromí ani grafikou, ani animacemi, ani hudbou. Grafika, ačkoliv běhá ve standardním rozlišení 320x200 při 256-ti barvách, není vůbec, ale vážně ani trochu přitažlivá. Obličeje vašich postav jsou víceméně naivní a myslím, že si s nimi jejich tvůrci moc práce nedali (třeba jednoho kouzelníka jsem si zprvu spletl s Mikulášem). Ještě horší je to s výběrem portrétů ženských postav, které nejen že jsou již v uvedené kvalitě, ale je jich navíc docela málo.

Další, podle mého názoru nešťastnou inovací, je "okno", kterým se díváte na hrací svět. Oproti klasickým dungeonům není na ležato, ale jak už z obrázků vidíte, nastojato. Grafika je také ochuzena o spoustu detailů, což je dáno jednak rozlehlostí země a jednak díky několika druhům prostředí, ve kterých se pohybujete (ještě se k nim vrátím).

Animací si ve hře také moc neužijete. Ty, které tam najdete, jsou značně zeschematizované. Hudba a zvukové efekty jsou na průměru dnešního standardu. Ničím vás neohromí, ale také neodpudí.

To, co je na hře dobré, ale co si vás bohužel přitáhne až po několika hodinách usilovného paření, je děj a propracovanost pravidel. Pokud vydržíte, odměnou vám bude několik týdnů, možná i měsíců kvalitní zábavy, zvláště pak pro ty, kteří jsou náruživými hráči fantasy her na hrdiny zvaných D&D, AD&D, Dračí doupě a tak všelijak podobně.

Zpočátku si navolíte postavy (je jich celkem osm). Tato činnost vám zabere, vzhledem k počtu volených osob a rozsáhlým možnostem, které hra nabízí, poměrně dost času (cca. 1-2 hodiny). Pro každou určíte její pohlaví, rasu, povolání, vlastnosti a tvář. Vybíráte celkem z osmi možných ras

a devíti povolání. Některé z nich jsou víceméně v každé hře standardní, některé z obvyklých voleb zde nenajdete a některé jsou zde naopak navíc. V celku je z čeho vybírat a ke každé rase a povolání dostanete stručný popis. Dále si tak, jak to bývá obvyklé u stolních her, házíte kostkou o vlastnosti svých postav. Jedná se celkem o osm vlastností jako je síla, inteligence, intuice, kondice atd. Výhodou je, že si můžete "hodit kostkou" kolikrát chcete. Nakonec si zvolíte tvář.

Pokud máte všechny postavy, musíte si určit, v jaké formaci půjdou a dokonce, která postava se bude kam dívat (téměř neuvěřitelná detailnost).

Nyní už můžete směle vyrazit do světa. Celá vaše formace je nyní symbolizována jedinou postavou, kterou vidíte ze shora a mírně z boku a se kterou se pohybujete po zemi. Země je tvořena jednou pevninou a třemi ostrovy. Vidíte jen minimálně detailů, vše je vyjádřeno spíše symbolicky (města, cesty, řeky, lesy). Pokud dojde k napadení vaší skupiny nebo k jakékoliv interakci, celý prostor kolem vás se zvětší a vy vidíte opět celou svoji skupinu ve formaci, jakou jste si naposledy navolili. Toto je druhý typ prostředí, ve kterém se můžete pohybovat.

Boj je záležitost sama pro sebe. Je to snad nejdokonaleji (nebo spíše nejvěrohodněji) provedený způsob boje, jaký jsem kdy (snad kromě Wizardry VII) viděl. Každou postavičku ovládáte zvlášť a máte pro ni limitovaný počet pohybů. Boj probíhá "na kola", takže záleží spíše na vaší inteligenci než na rychlosti s jakou ovládáte myš. Každá postava má spoustu možností, jak se zachovat (strážit, útočit, kouzlit, skrýt se, čekat atd.). Takový boj se může protáhnout až na hodinu čistého času. Zvláště, když bojujete dlouho a pohybujete se v lokaci zvýšeného počtu příšer, mohou vašim nepřátelům jejich soukmenovci přispěchat na pomoc.

Vraťme se ale o kousek zpět. Pohybujete se tedy po zemi, kde města jsou vyznačena spíše symbolicky. Pokud na území nějakého města vstoupíte, město se vám zvětší tak, že nyní vidíte jednotlivé budovy, do kterých můžete vstupovat (většinou se jedná o drobné obchůdky, kláštery, kovárny, jakousi cestovní kancelář, která vám prodá lístek na loď atd.). Ani tady si však detailů moc neužijete.

Posledním prostředím, do kterého se můžete dostat, jsou klasické chodbičky dungeonů. Tady už nedostatek detailů a jakákoliv snaha o dobré zpracování bije do očí. Pohybujete se po klasických dungeonovských čtverečcích. Pokud však jdete dlouhou chodbou, nebo se otáčíte na křižovatce, nezaznamenáte jakýkoliv náznak pohybu, protože všechny stěny jsou na chlup stejné.

Veškerý váš postup v podzemí se automaticky mapuje. Boj s jednotlivými příšerami probíhá na stejné **úrovni** jako venku (tj. muž proti muži).

Myslím, že už se dostávám **pomalu** ke konci recenze. Nemá smysl popisovat úplně všechny možnosti, jaké hra nabízí. Zároveň bych chtěl jen znovu zopakovat, jak je hra neuvěřitelně detailně propracovaná po stránce pravidel, bodování a děje. Není proto v žádném případě vhodná pro začátečníky. I otrlí pařané (pokud se do ní pustí) budou **mít** co dělat.

NAPOLEON

Porovnej:

WIZARDRY VII. Stejně jako Wizardry VII, tak i Disciples Of Steel klade více důraz na děj a pravidla, nežli na programové zpracování. Wizardry jsou však oproti Disciples Of Steel mnohem přitažlivější.

SHADOWLANDS. Je zde trochu stejný způsob pohybu a náhledu na svět v exteriérech. Shadowlands byl graficky poněkud detailnější. Disciples Of Steel je zase mnohem dějově složitější.

COMBAT 2, Merlin, 1993. **MIN:** PC 286, 1.6 MB HD, myš. dop: SB. **PRO:** málo místa, jednoduchost. **PROTI:** zdlouhavost, nuda, zpracování. **HODNOCENÍ: 38%**

COMBAT 2

Počítačová válka určená výhradně skalním pařanům.

Pro milovníky moderních válečných strategií vytvořila v loňském roce firma Merlin hru Combat2. Bohužel je třeba říci, že se nejedná o žádnou lahůdku. Díky slabému zpracování, podprůměrné grafice a problematickému ovládání udrží tato hra zájem jen několika nadšenců. Normálního hráče omrzí dříve, než zaznamená první úspěchy.

Co že mne vede k takové kritice? Po úvodním obrázku se na monitoru objeví mapa a ovládací panel. Na panelu si můžete vybrat jedno z pěti různých prostředí bitvy, od městské čtvrti přes poušť a džungli až po ostrůvky spojené mostíky. To všechno by bylo hezké, kdyby se dalo hovořit o dobré pseudo 3D grafice. Žel její úroveň zaostává i za SimCity, o Duně II ani nemluvě. Kromě volby prostředí máte možnost si vybrat také obtížnost, počasí, misi (tedy počet a rozestavení jednotek) a protihráče. Combat2 je totiž možno hrát buď přes modem, nebo proti počítači. Hra s počítačem je však k uzoufání pomalá a nudná. Co se týče zvukové stránky, podporuje hra standard Sound Blaster a PC speaker. Pro SB je v Combatu obsaženo deset různých zvuků, které doprovázejí jednotlivé akce hráče.

Samotný boj probíhá takto: každý z hráčů má k dispozici určité množství jednotek, a to jak pozemních (tanky, pěchota, děla, zásobování...), tak i vodních. Jste-li na tahu, můžete volně přesouvat své jednotky po hrací ploše, otáčet děla a střílet po nepřátelích, v čemž Vám brání pouze domy, stromy a jiné objekty. V příštím kole dělá totéž soupeř. Trochu nezvykle je doba trvání kola omezena časovým limitem. Nepříjemné je, že stejný čas jako hráč má k dispozici počítač. Proto si můžete po každém svém dohraném kole udělat tak dvou minutovou přestávku.

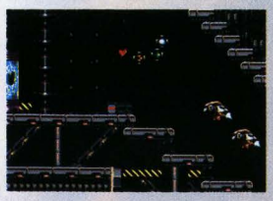
Při přesouvání jednotek je hráč omezen počtem tahů, které může ta která jednotka urazit během kola. Navíc je naprosto nelogicky limitován velikostí obrazovky, protože po herní ploše se nelze volně pohybovat kurzory ani myší. Je to proto, aby hráč takto nezískával informace o nepřátelských jednotkách stojících mimo "výhled" jednotek vlastních, ale i tento problém lze vyřešit jednoduše a efektně prostým nezobrazením neviděných cizích jednotek. Z tohoto nešťastného řešení vyplývá obtížnost ovládání, které není možno označit pojmem "user frendly" ani náhodou.

Strategická část není také ničím novým. Každá jednotka může být poškozena až zničena, docházejí jí pohonné hmoty a střelivo. Na to všechno je třeba dbát při vedení útoku. Vzhledem k jednoduchosti hry ani nepřekvapí, že se jednotky pohybují po "neviditelných" políčkách jako třeba v Civilizaci. K tomu je nutno přihlédnout při zaměřování nepřítele, protože kanón má jen osm poloh. A tím je dáno, že útočník musí stát horizontálně, vertikálně nebo diagonálně od své oběti. Něco jako výroba nových jednotek se v Combatu2 pochopitelně nevyskytuje. Pomocí letadla zjišťujete rozmístění nepřátelských jednotek.

Celkem mohu říci o této hříčce máloco pozitivního. Snad jen to, že zabírá na harddisku málo místa. Možná po ní sáhnou skalní příznivci válečných strategií, kteří nemají po skvělé Duně II. co na práci. Vám ostatním Combat2 nemohu doporučit. Patří k tomu slabšímu, co loňský rok počítačovým hráčům přinesl.

HAQUEL P. TICKWA

Porovnej:
DUNE II, Virgin-Westwood, Ex17: Že mě ruka nepálí! To se vůbec nedá srovnávat. Dune II patří do pantheonu božských her, zatímco Combat2 se potácí nad propastí věčného zatracení.
CIVILIZATION, Microprose, Ex18+: Opět další špatný příklad ke srovnávání. Systém boje je sice vzdáleně podobný (v Civilization se nestříli), ale to, co Civilizace má a Combat2 to naprosto postrádá je jakákoli idea. Také zde chybí vývoj nebo výroba nových jednotek, což je v podstatě základ každé správné strategie.



TURRICAN 3

V mírumilovné galaxii se opět rozmáhá zlo.

Síly temnot lační po svých obětech stejně jako firma Factor 5 po dalším kasovním trháku. Ukazuje se, že poslední výstřel v Turricanu 2 nebyl zase tak posledním, jak by se zdálo. Joysticky ještě nestačily vychladnout a již se musíme prostřílet skrz další nekonečnou řežbu. Tak tedy rychle přeběhnout nepodstatný příběh, nažhavit zbraně a do nich!

Síly zla šmátrají po vesmíru a neštítí se páchat taková zvěrstva, jako třeba unést dívku Dana sdjf. Tímto kosmickým rytířem jste samozřejmě vy a vaše vlastnosti vám předurčují jednoduchou cestu. Osvobodit dívku od jejích únosců a jen tak mimochodem při tom zachránit půlku galaxie. (Nebo celou?) Obléknut do speciálního roboskafandru, který přidělá téměř bezmocným nepřátelům spoustu nepříjemností, s vaší maličkostí vyrážíte započít jejich konec. Prostředky k dosažení cíle jsou jednoznačné: lasery, blastery, rakety, prostředky hromadného ničení - to je vaše cesta prostých řešení.

Zpracování Turricana 3 je velmi podobné předešlému dílu. Nenajdete zde mnoho nových nápadů či akcí. Tam, kde u dvojky byla zajímavá mezihra - let raketou, najde zde gamesník pouze další a další potvoráky. Scénář je stále stejný. Proskákej, seber a zabij se opakuje u této chodišťovko-vymlacovačky znovu a znovu. To ale nic nemění na tom, že hra vás dokáže do tohoto svého vyvražďovacího cyklu plně zatáhnout a donutí vás podílet se na rozsekávání hord přítulných alienů.

Ovládání hry je drobně upraveno. Když u Turricana 2 podržíte spoušť, střílíte ze zbraně laser, kterým můžete volně pohybovat po okolí a snadno srovnávat nepřátele do řady. Tady vám postava vesmírného mlátiče provede při drženém tlačítku spouště něco jiného. Ukáže rukou na místo kam v zápětí vyletí kotvička s řetězem. Na řetězu se můžete houpat, střílet nebo se přitáhnout na plošinky, kam normálně nedoskočíte. Když už máte houpání po krk, podržte znovu fire a dejte joy nahoru. Jinak takové "vymoženosti" jako udělat ze sebe rotujícího ježoura můžete u Turricana 3 také. Myšlenková chudost není tím, co na hře nejprve upoutá. Je to skvělé grafické zpracování (chápete, jak to dělají, že se i na A500 hejbe tolik věcí najednou?), ukazující na profesionální práci. Rozbor Hudby a zvukových efektů by se snad více hodil do speciálního hudebního časopisu, protože muzika je i u tohoto dílu pohádková. Chris Huelsback opět předvedl s Hippelovým 7 kanálovým zvukem pravá kouzla. V menu Options na začátku hry si poslechněte pekně v klidu všechny hudební kompozice, které jinak podbarvují kvapík vašich zbraní. Otázkou je, zda se vyplatí kupovat si Turricana 3 jako hratelné hudební demo a po chvilce dojít k nutnému zevšednění již stokrát ohraného tématu.

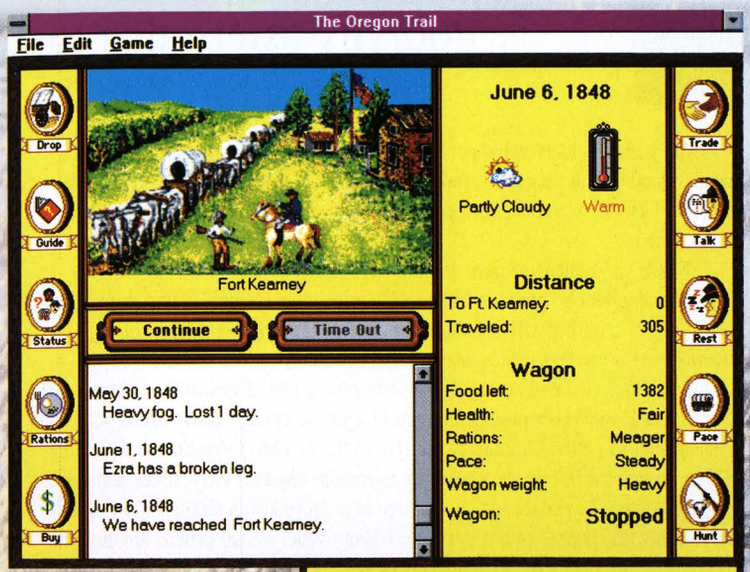
Hra je obsažena na dvou disketách a nahrávání probíhá bez rozsáhlých vyměňování disků, jak je tomu u některých her zejména od firmy Team 17. Podporování druhé diskové mechaniky je již samozřejmostí a instalační verze pro harddisk také existuje. Technická dokonalost programátorů hry je v tomto odvětví her snad u samých možností dnes již staré Amigy 500. Doufám, že se v vbrzku zaměří na jiné, zábavnější a hlavně duchaplnější projekty.

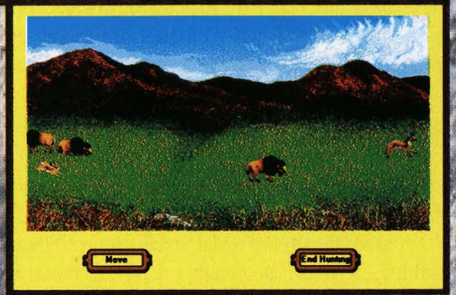
Tady má kritika končí, neboť zasedám k Amize (ano čtete správně k Amize a né k PCčku!), abych s písní na rtech a pěnou u úst pokořil zbytek vesmíru. Jestli to přežiju, vrátím se a se mnou přijde Turrican 4!

JKL

TURRICAN 3, Factor 5. **dop:** Amiga 1200. **min:** Amiga 500, 1MB, Joy. **PRO:** dobrá grafika, perfektní scrolling, působivá muzika. **PROTI:** stále to samé. **HODNOCENÍ: 74%**

THE OREGON TRAIL



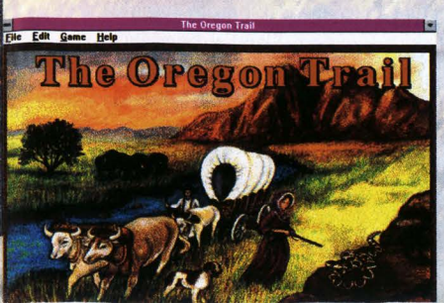


Jaké to asi bylo, překonat zhruba 2.000 mil plání, hor a řek v roce 1848? The Oregon Trail vám umožní prožít jedno z největších dobrodružství v celé americké historii: cestu tisíce emigrantů do Oregonu. Byla to těžká cesta, končila převážně nezdarem a smrtí. Ale pro ty, co obstáli, vedla tato cesta k jinému životu, lepšímu a bohatému, ve Willamette Valley v Oregonu.

Jo, jo, nebylo to lehké, ostatně, můžete si to vyzkoušet i vy. Pomůcky, které potřebujete k přežití, se, pravda, poněkud liší od těch v roce 1848, ale co na tom. A které to jsou? Tu první a pro každého samozřejmou je počítač. Ta druhá je v podobě disket s touto novou hrou. Tím však nekončíme, jelikož dalším nezbytným předpokladem jsou nainstalované Windows na vašem HDD. No a když to všechno je oukej, nezbývá než poslechnout si úvodní hudbu, přečíst si intro a vydat se na cestu. Možná by se zdálo neobvyklé "číst si intro". Ne ale zas tak úplně, protože se nejedná ani o arkádu, ani o adventure, ale o jasnou a nefalšovanou textovku. Nepřátelé textovek, ještě moméééént! Ona to není zase až tak úplná pravda. Hra je totiž střižena tak trochu do strategie a akční. Ta strategie spočívá ve správném naplánování cesty a vlastně celém jejím průběhu. Vše probíhá plně automaticky a vy si jen můžete dát Time Out na změnu parametrů a zvolit další způsob postupu. No a co se týká té akčnosti? Komu dojde jídlo, musí si něco ulovit. Takže to jediné, co zůstalo v textu, je automaticky vedený deník. Proč tedy uvádím, že jde o textovku? Jednoduše proto, že hra neobsahuje skoro žádnou animaci, jen doplňující obrázky a vše se dozvídáte z psaných hlášek. Ovládání je ve stylu Windows, to znamená samé knoflíky a tlačítka pro myš.

Zpracování však zdaleka neodpovídá standardu. Grafika je sice hezká, ale nebýt okénka, ve kterém se pomalinku pohybuje malý vůz, byla by bez animace. Přesto, že u hry tohoto typu je animace vlastně zbytečná, neuškodilo by nějaké to intro a sekvence vložené do děje. Zvuk skoro chybí. Tvůrci se omezili jen na hudbu a té se nepředali. Hra může člověka zaujmout stylem, nápadem a možná i ovládáním a systémem. Ne však na dlouho. Například Dolphine, kterého přestala bavit po několika minutách, hru vyhrál velmi jednoduše: položil knížku na ENTER a odešel. Když se vrátil, bylo hotovo.

JOHNSON



THE OREGON TRAIL, MECC, 1993. **MIN:** Provozuschopné Windows ve 256 barvách a tomu odpovídající počítač. **PRO:** Pěkná grafika a hudba, zajímavý nápad. **PROTI:** Málo animace a zvuků, špatná zábava, je to pořád dokola. **HODNOCENÍ: 34%**

CHAMPIONSHIP POOL

Kulečník pro Windows.

Ať se podíváte do jakéhokoli Excaliburu, těžko někde najdete recenzi na hry, běžící výhradně pod Windows na PC. Většina posledních her od Sierry sice obsahuje možnost instalovat se do okýnka, ale zároveň běhá pod standardním DOSem. Hra, kterou teď budu popisovat, má se Sierrou hodně málo společného. To hodně málo se týká jak zpracování, tak i námětu a zábavy a vůbec všeho.

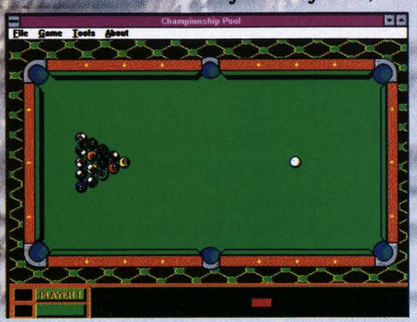
Jak vyplývá z názvu, narazili jsme na sport, který se dočkal již mnoha zpracování. Většina jich byla celkem hratelná a někdy úspěšná. O kulečníku Championship Pool se to ale nedá říct ani omylem.

Při spuštění hry je prostředí Microsoft Windows, které již samo o sobě má velké nároky na paměť, zahlceno absolutně sobecky jen jedinou aplikací. Místy se ani nedaří spustit kromě kulečníku tu nejjednodušší aplikaci. Absolutně jsem nepochopil, proč tak jednoduchá hra zabere tolik operační paměti. Ale abych se vrátil k popisu. Na to, kolik zabírá oné RAM (zase ta paměť), je zpracování dosti, no, řekl bych, příšerné! Ne že by byla špatná grafikou, to rozhodně ne, ale rychlost a kvalita animace pohybu koulí po hracím stole má nejednu mouchu. Tak například dost často se koule prolínají, či procházejí jedna skrz druhou, spadne-li vám do "ďoury" bílá, měla by se znovu objevit na předepsaném místě. O tom si však můžete nechat zdát, to je moc velký přepych.

Stává se totiž, že se bílá koule tvrdošíjně usadí v důlku a nejenže tam za ní nemůže žádná kolegyně, ale nedá se ani vyšťouchnout tágem.

Nebudu se rozepisovat o dalších chybách, protože si to nemohu dovolit, nevím, jestli jsou chyby způsobeny nedokonalostí programu nebo špatnou instalací, avšak na 99% zůstávám u toho prvního. O instalaci jsem se pokoušel celkem pětkrát, pokaždé s jinými parametry. Bezvýsledně.

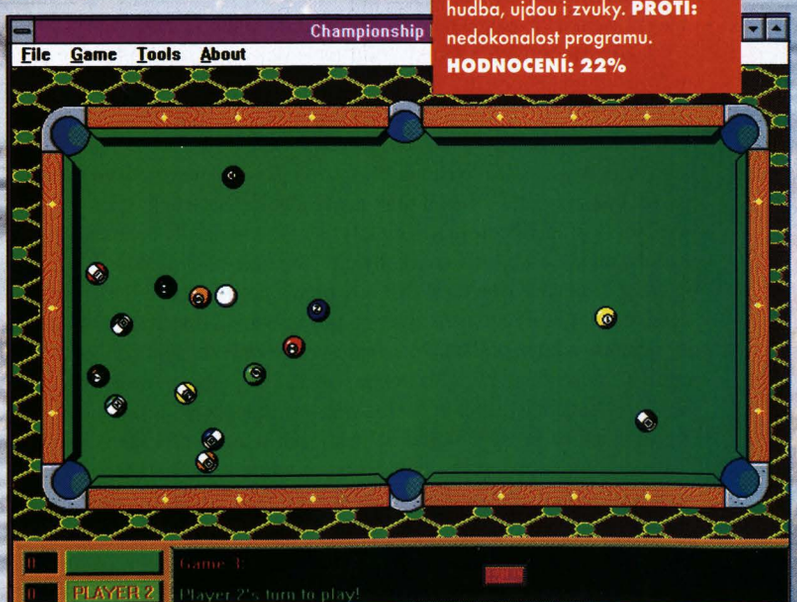
Kdyby hra fungovala tak jak má, byla by poměrně dost dobře hratelná a asi bych jí nějakou tu hodinu věnoval. Umožňuje výběr pravidel a hry celkem ze šesti typů, včetně u nás nejpopulárnějšího karambolu a profesionální hry pool. Jedním z kladů je podpora zvukové karty SoundBlaster Pro, poněvadž stereofonní hudba je asi to jediné, co mě potěšilo.



Vlastníte-li někdo fungující verzi, můžu jen a jen závidět. To, co se dostalo do ruky mě, se nedá považovat za cokoli kvalitního.

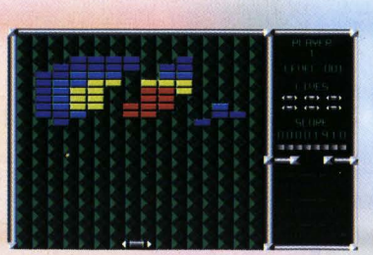
JOHNSON

CHAMPIONSHIP POOL, Window Ware, asi 1993. **POŽADAVKY NA SYSTÉM:** provozuschopné Windows (tomu odpovídá konfigurace). **PRO:** hezká hudba, ujdou i zvuky. **PROTI:** nedokonalost programu. **HODNOCENÍ: 22%**



AQUANOID

aneb někdo to rád mokré

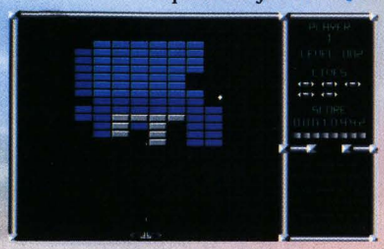


Po velmi úspěšném Arkanoidovi a neméně úspěšném Bananoidovi je zde další vybíjení cihliček. Autoři dodrželi dekorum "OID" a tak se nová hra jmenuje Aquanoid.

O co v této hře jde nemusím nikomu říkat, vždyť i na osmibitech existovaly hry tohoto typu, a proto jen stručně.

Po Bananoidu, který měl hrací plochu přes dvě obrazovky a plynule mezi nimi scroloval se Aquanoid vrací k jednoduššímu pojetí Arkanoida. Vše se tedy odehrává na jedné obrazovce, proti Arkanoidovi je vylepšena pouze grafika (320*200 v 256 barvách) a ovládání (tentokráte myší).

Aquanoid je sharewáre, takže se není třeba obávat případného



vpádu softwarové policie, alespoň co se této hry týče.

Pokud bych měl Aquanoid stručně vystihnout, řekl bych asi toto: "O něco hezčí, ale nic nového". Pokud máte náladu něco rozbít a všechny střílečky jste už došli nebo smazali, co takhle zkusit Aquanoida?!?

Dolphine

BUBA'N'STIX

Představte si, že se z ničeho nic ocitnete v lese. Prostě jen tak, nahraje se hra a jste v lese, tedy vlastně vy ne, to Bubba, hrdina této hry. Tak se náš Bubba spolu se svou holí (to je ten stix v názvu; stick = hůl - pozn. aut.), vydá na cestu. Ta jeho hůl není jen tak ledajaká. Obyčejná ani být nemůže, protože je to Bubbova jediná zbraň a má řadu (no řadu - já přišel na tři) funkcí. Hlavní a pravděpodobně nejpoužívanější funkcí je úder a la bumerang. Prostě podržíte fire a hůl z Bubbovým rukou vylétne jak namydlenej blesk a vrátí se zpět. Další fintu s klackem použijete tehdy, když fire nepodržíte, ale jen jednou krátce stisknete, pak Bubba holí úplně normálně švihne před sebou. Poslední funkce se dá využít jen když stojíte (tedy když Bubba stojí, vy klidně seďte) pod nějakou překážkou, na kterou se nedá vyskočit, pak jen stačí stisknout fire, Bubba udělá, zhruba tak ve výši očí, z hole stupínek a pak již není problém tu kterou překážku zdolat, nahoře pak ještě musíte ještě jednou zmáčknout fire, aby se vám hůl vrátila. Možná s holí můžete dělat třeba dalších milión úderů (zkuste třeba známý osmihmat: ctrl+shift+alt+amiga+help+F6+enter+O (no tak - pozn. red.)), ale jak jsem již uvedl, já na další nepřišel, a to ani po minutovém bádání.

Jestli jste zvládli všechny tyto psychicky i fyzicky náročné akce, můžete se vrhnout do hry. Zmíním se vám teď o její náplni. Vaším úkolem bude dojít až na konec. To je podle mého velice originální námět. Ehm... Zkrátka zase jedna z těch tuctových procházeček. Mně na této hře alespoň trochu pobavil, ne že bych ale při tom skákal z okna (a odkud skákal? - pozn. vyd.), začátek. Bubbu totiž nenápadně pronásleduje strom, aby mu zabránil v průniku doleva a vždy když se náš hrdina na něj otočí, strom se zastaví, zavře oči a tváří se jakoby nic. To je ale trochu málo. Alespoň že grafika a animace jsou na slušné úrovni. Na pozadí stromy mrkají, motýli létají apod. (ještě že to není opačně - pozn. vyd.). Zvuky nepatří taky mezi ty nejhorší a když přidám, že se vám ve hře objeví i sem tam nějaký ten mozek (mozek? - pozn. vyd) trochu namáhající problém, např. když jedné ze dvou hádajících potvor hodíte hůl, ta ji připlácne druhé potvoře na hlavu a Bubba se může dostat na jinak nedostupnou překážku a pokračovat ve svém zamotaném dobrodružství, vyjde z toho BUBBA'N'STIX celkem slušně (...aha, problém s mozkem! - pozn. vyd). Od autorů známé adventure Curse Of Enchantia jsem ale přece jenom čekal něco lepšího.

LEWIS

BUBBA'N'STIX. Core Design, 1993. Amiga. **PRO:** pěkná grafika. **PROTI:** nuda, nic nového. **HODNOCENÍ: 50%**

EON

Podivný asteroid si to krouží okolo Země.

"Měl jsem sen, který nebyl pouhým snem. Zářivé slunce bylo zničeno a hvězdy začaly bloudit tmou věčného vesmíru. Neosvětlená a ledová Země se slepě vydala na cestu pustým vesmírem. Jitro přišlo a odešlo. Přišlo a nepřineslo nový den..." /Lord Byron/

...Někde ve vzdáleném koutu vesmíru v roce 2010...

Podivné záření se prodralo nekonečnou temnotou vesmíru a svazek paprsků tohoto záření zamířil k našemu solárnímu systému. Paprsek přenášel rychlostí světla informaci o neočekávané a nevysvětlitelné události, která se stala hluboko ve vesmíru. Vědci na Zemi se snažili vysvětlit původ tohoto záhadného záření a po dlouhém usilovném pátrání objevili asteroid, který se vyloupl kdoví odkud poté, co zaznamenali to podivné záření. A tak (jako správní vědci) vypustili družice, aby získali co nejvíce informací o novém a tajemném objektu, který si tak nenuceně pluje vesmírem. Ty podaly zprávu, že asteroid je prošpikován řadou podivně vyhlížejících otvorů (je jimy přímo vykuchán). Proto vědci vyslali příkaz, aby jeskyně na povrchu asteroidu byly prozkoumány pomocí přistávacích modulů. Ale námaha byla marná. Všechny pokusy prozkoumat podrobněji povrch toho podivného tělesa zkrachovaly, protože byl chráněn velice účinným obranným systémem. Pouze jedna sonda prorazila skrz a před svým zničením stačila ještě vyslat zprávu směrem ke třetí planetě sluneční soustavy (že by Zemi???). Ale ta zpráva byla velice podivná. Přístroje na Zemi zjistily, že asteroid je skoro 500 kilometrů dlouhý, ale jak tvrdila zpráva, jeskyně (4), které míjel POSLEDNÍ modul na své POSLEDNÍ cestě, byly přes 700 kilometrů široké...

A mezitím, když si vědci lámali hlavy s tímto zajímavým úkazem, náš malý šutřík začal kroužit po eliptické dráze okolo naší milé planetky... A začalo jít do tuhého... Každá ze světových velmocí začala vyvíjet speciální vesmírné lodě, které by byly schopny prorazit ten zatracený obranný systém. Jedním z mnoha důvodů bylo i to, že vědci prohlašovali, že asteroid je přímo prošpikován důležitými technologickými informacemi, které by mohly být klíčem k ovládnutí celého světa. A byla to NASA (a kdo jiný, že??), kdo vynalezl úplně nový typ vesmírného korábu, postaveného na (dnešnímu obyčejnému smrtelníku nepochopitelném) speciálním principu. Prostě THE BEST OF ALL.

Jestli si to až do tohoto okamžiku nepochopil, tak se běž zahrabat! Právě TY jsi byl vybrán jako pilot supernové lodě nesoucí název ASTEROID 01.

Tvým úkolem je dostat se pomocí ASTEROIDU 01 do jeskyní, abys změřil, jak jsou doopravdy dlouhé, a aby jsi prozkoumal, jak vůbec pracuje obranný systém... Musíš také najít poklady, které v sobě skrývá asteroid (jak to alespoň tvrdí vědci) a budeš se muset pokusit navázat kontakt s obyvateli a konstruktéry systému (jestli tam vůbec někdo je). Abys tohle všechno splnil, musíš proletět všemi čtyřmi jeskyněmi a cestou deaktivovat vnitřní zabezpečovací systém. Ještě než se vydáváš na cestu (možná poslední ve tvém životě), naposledy si čteš informace o asteroidu. Zaujaly tě fotografie dvou objektů - komunikačních věží a velkých reaktorů. Dostáváš od svého velitele nejnovější vědecké zprávy o funkci těchto objektů. Zničením komunikačních věží (pokuste se uhodnout jejich funkci...) se uvolní záření, které může být absorbováno tvými kolektory a energie je použita při doplňování tvých energetických zásob. Reaktory mají jedinou funkci, a to výrobu energie pro ochranný systém. Zničením všech reaktorů v jeskyni se zruší blokáda umožňující průchod do další. Problém je v tom, že reaktory se navzájem chrání proti zničení. A proto je musíte zničit ve speciálním pořadí. Zničením reaktoru tvoje loď vsaje energii z výbuchu a použije ji k doplnění laserových baterií a k obnově tvých štítů.

A teď ke hře jako takové...

Jak už jste asi pochopili, hra má čtyři levely, ve kterých musíte zničit všechny reaktory. Když je zničíte, bojujete proti závěrečné potvůrce (jak také jinak, že??), no a pak hurá do dalšího levelu, kde na vás čeká více reaktorů a všelijaké havěti. A když se vám podaří proletět všechny jeskyně, tak na vás čeká zasloužený konec...

Hra je velice kvalitně provedená - ať se to týče grafiky, tak i hudby (pánové z X-AMPLE Architectures se doopravdy snažili!). Zajímavá (i když ne originální) je možnost letu na obě strany a výběr zbraní. Reaktory můžete zničit pouze speciálními bombami! Velice pěkné jsou animace vaší lodi a vašich nepřátel. Kdo si pamatuje legendu střílečky Katakis, nebude zklamán! Takže sečteno a podtrženo... nenechte si ujít!!! That is all folks!!!

WILY

EON. Kingsoft, 1992. **KLADY:** výborný design, hudba, animace. **ZÁPORY:** trochu zdlouhavé. **HODNOCENÍ: 88%**

DOPISY ČTENÁŘŮ

Hello, pařanská veřejnosti.

Máme tu pro Vás (...a od Vás) další sérii dopisů. Ale, že jich je opravdu požehnaně! Díky za neutuchající zájem, chválu, nápady i připomínky. Jen tak dál. Pište, pište, pište... klidně místo učení. A co že jste zaslali k nám do redakce tentokrát? Kromě spousty anket, jejichž vyhodnocení najdete někde jinde, i mnoho a mnoho dopisů, (překvapující, že?) vesměs reakcí na převratnou dvaadvacítku. No, ale proč to vlastně zdůrazňuji. Budete se možná divit, ale ve Vašich dopisech píšete skoro všichni totéž. Většině z Vás vadí úplně stejné věci. Takže ani s novou sérií nebude všechno tak docela OK. Ale nic! Jdeme na to...

Hello boys (if there are any girls, then hello girls)! (I'm sorry. No girls today... pozn. red.)

Samozřejmě zdravím všechny PAŘANY (ale ne polopařany a nepařany a už vůbec ne antipařany !! Ratatatatata !! - zvuk rotačního kulometu).

Asi to nebude nic nového, ale právě se mi dostal do ruky Váš nový (jupíííí) Excalibur. Abych to neprotahoval, už jsem si myslel, že se necháte trumfnout nějakým ...týýý... (CENZORED by Haquel), ale jak je vidno Excalibur se takzvaně podruhé narodil a to je dobře (Excalibur nemá tak tuhé stránky a proto je skladnější). Již první pohled prozrazuje radikální změny prakticky všude, kam oko dohlédne. Barevné podklady stránek (mimo jiné ladí k atmosféře té které hry) jsou dobré. Návody a recenze 1:1 to byla podle mne trefa do černého, která by se měla (mohla) projevit i ve čtenosti Ex....

I když jenom chvála by asi neprospěla vašemu kolektivnímu sebevědomí a s přihlédnutím k tomu, že kritika může být také konstruktivní bych chtěl vytknout pár věcí a to zaprvé... následuje kritika plakátu... Za druhé jsem trochu posmutněl, když jsem hledal detailní hodnocení (odděleně % za grafiku, originalitu, atd...), dost jsem se u toho občas i pobavil a taky jsem si mohl zanadávat na "špatné" hodnocení toho kterého kriteria. Za třetí... no tohle je spíše návrh, než připomínka, čtěte dobře, myslím si, že je to originální myšlenka. Při pohledu na stále se rozrůstající rodinu pařanů a polopařanů (antipařani na Sibiř !!!! Grrrrrr !!), na ceny knih pojednávajících u PC o operačním systému MS-DOS a z toho plynoucí neznalosti, na stupidní problémy typu - Mám málo RAM co mám dělat..?? a podobné navrhuji zřídit rubriku..., která by se měla zabývat základní problematikou MS-DOSu ... Jinak vidno chyby (ičky) tu jsou, ale je jich kupodivu málo... Takže moje hodnocení Excaliburu by bylo asi 94.5 %. Co vy na to.

Ještě pár slov k Ex Clubu. Můj názor je asi shodný s většinou, myslím si, že to bude BOMBA, ale kolik to bude stát, ví to někdo?

...

S veselou myslí (pochop - raketou, výslovnost J.R.) odjištěnou a motory na maximální výkon mávám naposled do komunikátoru beru kurs na LAVE nebo snad na ZEMI ...sbohem... u dalšího dopisu.

s jednou rukou na řízení se loučí J.J. DURALL

Ahoj Duralle. Začněme od konce. Členství v Ex clubu tě nebude stát nic, pokud si předplatíš Ex. až do konce roku '94. Jiný způsob členství (kromě čestného) nebyl prozatím vůbec projednáván, takže nevím. S názory na plakát je to asi 1:1. Polovina lidí píše: "Bezva další super plakát na stěnu. Dávejte do všech čísel." A ta druhá: "To tam nemáte na ty dvě strany co dát, že jo?". Přesto to vypadá, že plakát asi uprostřed i pro příště zůstane. Budeme se snažit, aby se Vám líbil. A teď ke kameni úrazu. S tím hodnocením jsme si teda vážně naběhli. Detailní tabulku jsme vypustili kvůli její neobjektivnosti. Informace o výrobci, název, a typ hry zmizely spolu s ní. Teď se možná vrátí na své místo. Na druhé straně hodnocení "pro a proti" a srovnání s programy podobného typu se líbilo. Tabulka se tedy bude zase měnit (pokolikáté už?). Poslední problém. Rubriku, která by se věnovala softwarovým fíglům a tipům zavedeme, a to nejen pro PC. Posílejte nám svoje nápady a zkušenosti!

P.S. trocha tolerance k nepříznivcům pařby by neškodila. Co třeba rodičovství? Na Sibiř?!?(@#$!!

Vážená redakce,

Vaše nová 22 je bomba. I když jsem se už dočetl z předešlých čísel, že vyjde nová generace Excaliburů, tohle jsem nečekal. Nechtěl jsem ani věřit, že je v něm 52 stran. Spolupráce s TV NOVA je super nápad. Chtěl bysem také pochválit Delfína za jeho super recenzi na Space Hulka. Přiznávám, jsem sice z 80% pirát, ale po dočtení této recenze si tuto hru koupím v originálu (Dolphine bude jistě potěšen. pozn. red.). ... Ale aby nebyla jen samá pochvala, udělejte něco s tím pozadím pod texty..., nejlépe bylo zpracováno ve 18 (jedna barva). Výb... protože stejně musíte být machři, když otočíte ... legrační závorky a v nich napsáno pozn.redakce.

hodně dalších úspěchů Vám přeje BOBO

Milý BOBO, díky za chválu Ex.22. Spolupráce s TV NOVA nám přináší reklamu, Vám datablast a čity i bez videa. (Pro PC-čkáře jsou to častokrát bohužel jen zaplácané stránky). Pozadí pod texty jsme v dalších číslech samozřejmě zesvětlili (na Macu to vypadalo daleko světleji než na papíře), ale v žádném případě se nehodláme vrátit k layoutu č. 18.

P.S. Za legrační poznámky může vždy šéfredaktor!

Ahoj hoši.

Jak se máte. Doufám, že dobře. (Podle rukopisu soudím, že asi nevíš, co je maturita, že? - pozn. aut.). Chtěl bych vás poprosit aby jste tento dopis zveřejnily. Mám problém a nevím co s ním. Poradily by jste mi s problémem, když mi táta nabízí kartu Sound Galaxy NX Pro nebo CD-ROM. Chtěl bych se vás zeptat, jestli by nešlo do zvukové karty zapojit můj kazeťák s céděčkem a ten by fungoval jako CD-ROM. Tak ahoj.

Připomínky: Neochotnost např., když jsem zavolal Andrewovi, jak se používá čity na Crazy Cars 3 zeptal se mně jestli mám hru legálně a když jsem mu odpověděl, že ne. Řekl, že neručí za to že mi bude fungovat a zavěsil...

K tvému dotazu: přehrávač CD audio na tvém kazeťáku, nemůže v žádném případě sloužit jako CD-ROM. Jestli ti tatínek dává na výběr, zvol Sound Galaxy. Bez zvukové karty je totiž většina CD-ROM aplikací k ničemu (nebo si vyber CD-ROM, a pak si tatínkovi stěžuj, že to není k ničemu a ať přikoupí Blaster. - pozn. Pan Chytrej). K připomínce: no comment. (Obhajoba Andrewa: Andrew není stroj a chce mít taky trochu svého soukromí. Tak se nediv, že když ho vyruší uprostřed hraní kdosi neznámý, tak že reaguje maximálním urychlením rozhovoru. - pozn. vyd.)

Ahoj redakce,

je hodina biologie a Gogela, náš praštěný profesor, zase hledí do své kouzelné knihy a čte nám jakési nesmyslné definice (jó, definice, to je moje. pozn. red.). Tak abych zahnal nudu, rozhodl jsem se, že Vám napíšu pořádnou kritiku na číslo 22. Těšte se. ... Recenze - nahoďte tam delší recenze na osmibity, stejně jich moc není. A doplňte to nějakými obrázky, i když za moc nestojí, ale na C-64 to ještě vypadá celkem slušně. Že neuhádnete, co mám za počítač? Automaty - o těch už nic nepište, ať si jejich majitelé kupují ...týýý..., tam už je to úplně přeplácané a stejně moc lidí automaty nevlastní. Tabulky hodnocení - co to je za zmatek? Doufám, že je to jen dočasné. ... Mám rád dlouhé recenze, i když nemám AMIGU nebo PC-čko, tak si aspoň počtu, nejvíc mě baví číst strategie, to je moje... Návody pište stručně a neplácejte tam obrázky.

Ahoj J.K.B.P.H.G.H.F.J.G.

P.S. O kilo, že to neotisknete, protože nemáte rádi kritiku...

Výborně! Nějaké to kilčo navíc do redakčního rozpočtu nemůže nikdy uškodit. Bohužel jsem tvůj dopis zkrátil na polovinu, takže nám visíš pouhých padesát korun českých. Co se osmibitů týče, dostanou v nových číslech nějaké to místo navíc. A s konzolemi je konec jednou pro vždy!!! (A co když ne? - pozn. vyd.)

P.S. O kilo, že máš C-64, protože jinak bys nečetl recenze na PC a Amigu, nééé?

Ahoj,

předem vás chci upozornit na nový design vašeho časopisu (...díky, všimli jsme si. - pozn. red.) (mně se nelíbí, je to ostuda - autor layoutu -ml-), vejdu do stánku a ptám se po novém Excaliburu a ta pani co tam prodávala mi ukázala na regál abych si ho vzal, čumim jak nejlíp umim a nevidim ho, no zkrátka nový design mě tak zmátl že jsem ho skutečně nemoh poznat. Váš časopis je superextraplátek. Ale teď k věci, chci si koupit Amigu 1200, ale protože nemám dost peněz, chtěl bych ji koupit na splátky, prosim vás jestli byste mi nemohli zjistit která firma mi to umožní pokud by to šlo tak jestli by těch firem bylo víc. Doufám, že budete moc hodný a pošl... to písemně (přikládám známku). Předem děkuji za ochotu.

A ať vám to paří !!! Korel (asi. pozn. aut.) (Corel Draw? - pozn. vyd.)

NOVA
TM
EXCALIBUR

WOLFPACK™
Now on CD-ROM!

e co dá práce shánění informací podobného druhu?! A co to zabere ny, které nedělají nic jiného! Jsme rádi, že nám důvěřujete, ale jestli calibur nepřestal vycházet, neadresujte nám takovéto prosby. Věřte, pravda není v silách redakce to pro Vás zjišťovat. A nám je pak líto, že Vám nemůžeme pomoci, a pak taky nevíme, co se známkou, kterou přiložíte k dopisu. Když si ji necháme, je to hloupé, a když ji pošleme zpátky, pošta ji orazítkuje a je to k ničemu. Tak já nevím. Co Koreli? Necháš nám ji, nebo si pro ni přijedeš?

Čau Excalibur, pařani, pariaci a neviem čo.

Nebudem rozoberať veci ktoré sa pravidelně opakujú. Načrtnem problémy z iného hľadiska - realizovateľného. Predplatiteľstvo: Som Slovák - čo v čšině čitateľom Ex. nezníe najlepšie (Prečo? Já som zasa Čehúň a čo s tým mám robiť? - pozn. aut.), ale k problému. Neviem, ako je to v Čechách, ale u nás je to asi takto. V Ex. 21 som si prečítal, že Ex. 22 vyjde 15.1.'94. ... (Som predplatiteľ). Objavil sa mi v schránke 24.2.! Mohli byste posielať Ex. Slovákom o veľa skór... Inzercia: Zdá sa mi, že na maličkých Slováčikou (Kde se berou u Vás v Asii - pardon - na Slovensku takové poraženecké nálady? Jací maličcí Slováčci? Když jsem byl v Rudohoří na vandru, potkali jsme tam babku co jí bylo asi sto a holí zbila vlka! No nic. pozn. aut.) trochu zabúdate...Neviem, či teraz nenapíšem blbosť, ale prečo by firma, ktorá sprostredkuje predplatné nemôže predplatiť aj inzerciu? Nemyslite si že len kritizujem. Naopak. Vaše posledné zmeny sa mi veľmi, veľmi páčili.

P. Kováč, Poprad

Vážený a milý slovenský příteli! Excalibur Ti opravdu nemůžeme zasílat dřív, než českým předplatitelům. To bychom museli rozeslat Ex. na Slovensko a na balících pro Čechy sedět, dokud ho ctěná pošta nedoručí až k Tobě. A to by se českým předplatitelům asi nelíbilo. Mrzí nás, že dostáváš Ex., takhle pozdě, ale nemůžeme s tím (skoro) nic dělat. S tou inzercí je to trochu složitější. Určitě by jí mohla slovenská předplatitelská firma zařizovat. Otázkou je, jestli těch inzerátů bude tolik, aby se jí to vyplatilo. Každopádně jestli se s firmou L.K. Permament na něčem dohodneme, dáme Vám vědět. (Totiž Ex22 vyšel později, takže jsi ho dostal asi tak ve stejnou dobu, jako ostatní předplatitelé. S tou inzercí je to dobrý nápad. - pozn. vyd.)

Ahoj Exkalibure.

Budu stručný. Nemám rád, když někdo pomlouvá Segu a Nintendo. Sám vlastním SNES a čtyři hry. Jsem rád, že jste vypustili Segu a Nintendo a exkaliburu. Myslím si, že se k těmto vysoce výkonným mašinám, neumějí někteří pařani vůbec chovat!!! Co se mě týče, tak mě hry na počítači vůbec nebaví. Snad proto, že to jsou většinou jen malé barevné kostičky, ať je to Didaktik nebo Amiga, prostě nezábavné. No jak pro koho. Pro mě určitě! Pro ty co vlastní Segy a Nintenda či jiné mašiny určitě taky. Je mi jasné, že si každý nemůže dovolit SNES. Přesto vím, že je Excalibur časopisem počítačových her. Nikoliv videoher!!! Nekažte pařanům radost z hraní her na počítači a tyto stroje do vašeho časopisu nezařazujte. O něčem si můžete být jisti a to o tom, že až se rozrostou videohry do značné míry a ceny klesnou znamená to konec počítačovým hrám. Dopadnou tak jako dopadl dnes Didaktik a jiné osmibity!!!

Dík za pochopení. Jiří Vrabec z Vrchlabí

Kóta 256/A39 přijala zprávu. Rorýs, pošlete okamžitě šifrovací mřížku!!! (Soutěž pro čtenáře. Sestavte věty za sebou tak, aby dávaly smysl. Vylosovaný čtenář obdrží poděkování...)

Vážená redakce!

Omluvte, že píšu ručně ale na tiskárnu za tím nemám. Váš Ex. 22. je super jen o hře Subwar 2050 nevím co si myslet. V tom druhém plátku se o ni zrovna moc přesvědčivě nevyjadřujou. Jde mi o to jestli to neni jen ubohá 3D střílečka nebo to má hlubší myšlenku. Ono totiž to demo tak vypadalo. Poraďte! K článku "Jste legální". Je to smutné co se stalo těm chlapcům, ale myslím si, že těch pár starších pirátských kopií má každý (skoro). A já se zrovna chystám ten problém vyřešit. Budu si pořizovat CD-ROM a tím se to vyřeší. CD si musím koupit a kopírovat nejde (ale jde! pozn. aut.). Zajímalo by mě co by se stalo kdyby velké softwarové firmy začaly prodávat jen na CD. Podle mě je to nejlepší ochrana proti pyrátům...

Milan H.

Ahoj Milane! Hra[illegible] "ubohá 3D střílečka" stejně jako Commanche. Ovládání pone[illegible]álně zjednodušené a tvým jediným úkolem je [illegible]o ubíralo těmto hrám na přitažlivosti. [illegible]původní "hlubší myšlenku"? S tím CD- [illegible] lze kopírovat pomocí vypalovacího zaří- [illegible]arové firmy bohužel jen na CD prodávat nezačnou, poněvadž by je záhy pohltily firmy menší, které by zůstaly u disket. Trh je trh. Možná časem.

Čau všem pařanům z Excaliburu,

zrovna se mi dostalo do ruky číslo 22. Tak se Vám po dlouhé době zase něco povedlo. Nevím co k tomu říct a tak asi zůstanu bez připomínek. Grafická úprava pozadí jednotlivých stránek je prostě SUPER!!! Jen tak dál hoši. Nelíbí se mi jenom ty řeči o originálním softu. Kupuju si pouze originální software a proto si kupuju taky Excalibur. Když jsem ještě nevěděl o existenci Vašeho časopisu, mnohdy se mi stalo, že jsem si za těžce ušetřené peníze koupil hru, ze které se vyklubala ohavnost jakou pařan neviděl. Teď si jednoduše přečtu recenzi a vím co koupit a od čeho se držet dál. Už musím končit. Tak čau u další generace Ex.

S pozdravem DOG (Digital guide of games)

Všimli jste si? Konečně někdo, kdo přesně vystihl, k čemu tady Excalibur je (tedy spíše měl/chtěl být). Díky, takovéhle dopisy nás vždycky potěší.

P.S. Proč hned u další generace?

Vážený Excalibure!

Předplatil jsem si tě (to proto, že jsi mě fascinoval svým zpracováním a tématem), ale první předplacené číslo (tj. 21) mi přišlo domů až týden poté, co bylo v běžném stánkovém prodeji. Číslo 22 jsem si koupil právě dnes ve stánku, protože jsem to čekání (až mi konečně přijde poštou) už psychicky nevydržel. Asi nejsem zrovna vhodným typem pro předplatné - Excalibur je pro mě totiž droga - jak ho vidím, tak je zle. Zřejmě se budu muset smířit s tím, že budu mít Ex. doma (po 12 čísel) dvakrát. ... Můžete si o mě myslet, že jsem na bednu, protože jsem si předplatit Ex., časopis počítačových her, aniž bych byl majitelem jakéhokoliv počítače. Počítačové hry miluji a už se nemůžu dočkat až se zmůžu na svou vlastní Amigu. Už aby to do.....e (CENZORED by Haquel), bylo...

Váš RACHILEM

Milý Rachileme, budeš si asi myslet, že je na bednu víc lidí, ale nadšených dopisů od pařanů bez pařeniště jsem našel v poště 5 (slovy pět). Doufám také, že tě potěší informace od vydavatele (P.T. p. M. Ludvíka), že Ex. pro předplatitele bude vycházet s týdenním předstihem. Takže se může stát, že Ex. domů dostaneš dokonce dříve než ho spatříš ve spánku (pardon, ve stánku). Kdyby to totiž bylo, jak to být má a nebylo, tak jak to je, bylo by to tak už dávno. To by bylo!!! Co? (No týdenní předstih - není to přehnané? Maximálně to bude 6 dní, minimálně 3 dny - záleží to na tom, jak to zrovna vyjde. Ex totiž bude v prodeji vždy od 1. a 16. dne v měsíci - to jsou termíny, se kterými se prostě hejbat nebude. - pozn. vyd.)

Hi Excalibur!

Tá 3 (čiktorá) generácia vyzerá byť dobrá. Fakt. Zaujalo ma množstvo máp, ale aj recenzií dobrých (zopár aj výborných) hier. Vďaka za poster. V Bite mali (ba ešte majú) akési surrealistické dielo, volá sa to pop-akt či ako. Nedá sa na to pozerať. Som pariak (pařan) bez počítača. Okolo 11 v noci začínajú moje adventúry, dungeony atď... Za jednu noc som prešiel Ultimu Underworld I. aj II. Som borec, nie? A pritom bez mapy a čítov! Už vidím tváre pariakov, ktorí si to prečítali. "Bóže, to je zas další debil ze Slovenska. Zasněný (dokonce)." No a čo. Som debil a som na to hrdý. No mám aj nejaké "debilné" poznámky. Je 23.2. '94 a práve som dočítal Ex. 22. Kúpil som ho dnes a to som celý týždeň okupoval stánky v Poprade (to je pod Tatrami. Tam bude 2002 olympiáda, ha,ha,ha). Neviem si to vysvetliť. Bol bysom rád, keby sa v dalších Ex. objavovali hry na CD-ROM typu Maddog Magree. Vďaka za porozumenie.

Váš slovenský "pařan" D.J.KOMADA

Netřeba komentáře... (Poprad znám, byl jsem tam celého 1/2 roku - nedobrovolně - grrrrr.... Tehdy ještě Excalibur nebyl, zato Gerlach již stál. - pozn. vyd.)

Tak to je pro tentokrát vše. Omlouváme se těm, na které se nedostalo a kterým jsme nemohli (či neuměli) odpovědět. Pište dopisy, pochvaly i připomínky, posílejte žebříčky do hitparády (!!!) a svoje příspěvky. Zkuste taky napsat do každého dopisu hodnocení posledního čísla Ex., tak jako my hodnotíme hry. A nemějte nám za zlé, že Vám neodpovídáme na dopisy osobně. Není to v našich silách.

Díky a u dalších dopisů se těší Vaše redakce

P.S. Všechny dopisy jsou v původním znění s titulky. Neoznačené závorky jsou dílem pisatele.

P.P.S. Neposílejte moc pochvalné dopisy. Nemůžeme je pak otisknout. (Ale jo, posílejte!)

AMIGA

Prodám Amigu 500, 1MB RAM + hodiny, TV modulátor A520, myš, box, 50 disket, joystick, literatura, podložka. Cena - 8950 Kč. T. Mohler, Beskydská 149, Nový Jičín. Tel. 0656/20904.

Amigisté hudebníci pozor!!! Do programu Octamed nabízím disky plné nejlepších skladeb a samplů za velice nízké ceny. Prvotřídní kvalita, informace na adrese: Petr Hájek, Družstevní 3, Prostějov, 796 01 (přiložte známku na odpověď). Platí stále!!!

Amiga 500 (8450,-), 1 MB, myš, 1 joy, TV mod., 50 disket, manuály, literatura. H. Ležal, Bělehradská 403, Most 434 01. Tel: 035-29514, 346817.

NOVÉ COMMODORE AMIGA! A1200, CD 32 od 12.999,- Kč monitory: C1085 za 8.999,- Kč paměti: např. 1MB pro A600 za 2.499,- / 1-9MB pro A1200 od 5.590,-. Také turbo karty pro A1200, harddisky, DD i HD flopy mechaniky. Aktuální nabídka na tel/fax 02/7869976.

Prodám za super cenu CD32 a to za 10000 Kč + 1 CD (2 hry) v záruce. Luboš Vaníček, U Náměstí 702, Nový Bor 473 01. ... Neváhejte...

Amiga 1200 - 2 MB RAM, myš, 5 orig. disket s programem, za 10000 Kč. Volejte od 9.00 do 10.00 ráno. Tel. 627 16 12.

PC

Počítačové hry, DTP, antiviry a utility pro MS-DOS i Windows. Katalog. disketa za 49 dobírkou. Legálně a za nízkou cenu! Mikro HARSOF, 5. května 30, 403 32 Povrly.

Programy pro Windows 3.1 - hry, zvuk. výst. pro poč. bez zvuk. karty, animace, ikony, kres. icon atd.). Demo disketa. Tel. 068/916446.

CODEX - herní diskový magazín na PC. Volně šiřitelný. Na 3.5" HD! S poštovným za 44 Kč složenkou C. Hledáme redaktory! D. Vávra, Mírová 1437, Rychnov n/Kn. 516 01.

Nahraji hry na PC. Radek Sýs, Radnická 1004, N. Město na Mor. 592 31.

Nabízím nejnovější hry na PC-AT! Např. DOOM, GOBLIIINS 3, Master of Orion aj. včetně horkých novinek z roku 94. Seznam zašlu zdarma! P.O.Box 226, Pošta 5, 150 00 Praha 5.

!!! TWO-GUYS-ON-LINE !!!
Superhry a uživ na PC XT/AT. 20 Kč / disk. Tel: 02 792-41-64.

Super VGA, SVGA novinky na PC z let 92 - 94. Tel: 02/795 28 23.

Nabízíme originální hry na CD-ROM za výhodné ceny. Např. Journey Man 1380, Rebel Assault 1719, IRON HELIX 1380, SHERLOCK HOLMES 1380 a mnoho dalších. Aktuální nabídku zašleme na požádání. Pište na adresu: Repos s.r.o., Michalova 3, 628 00, Brno, nebo volejte na číslo 05-44216496.

Provedeme převod vašich dat na CD-ROM disk. Kapacita 1CD je 540-640 MB. Bližší informace získáte na adrese: Repos s.r.o., Michalova 3, 628 00, Brno. Tel: 05-44216496.

Nabízíme počítačové sestavy pro náročné hráče. Konfigurace řady 486 již od 31850,-. Dále zvukové karty všech typů. Např: Sound Power 2.0 již od 1440,-. Kontaktujte nás na adrese: Repos s.r.o., Michalova 3, 628 00, Brno. Nebo na čísle 05-44216496.

!!SUPER SHAREWARE GAMES FOR PC!! Široká nabídka nejúznějších her a demo snímků ze zahraničí, ale i tuzemské produkce. Na námi dodaný software poskytujeme telefonické, písemné či osobní konsultace. Neustálá aktualizace nabídky a služeb. Nízké kopírovací poplatky. Informace na adr.: STAR COMPANY LTD., P.O.BOX 98, 796 40 PROSTĚJOV 1.

SINCLAIR

Prodám počítač Sinclair ZX Spectrum + 2 128 KB joystick kazety cena dohodou

ATARI ST

EMPTY HEAD PRESENTS NARSIL No. 4 Tak jsme tady zase s novým číslem. Co vám dnes nabízíme? Funkčnost na 512 KB a TV, nebo 1 MB a SM 124, 144 apod. Adresa: Karel Rousml., Fišova 22, Brno, 602 00. Tel: 05/571 682. D)) HEAD

Nabízím spoustu SUPER programů a her nejvyšší kvality na ATARI ST. Seznam těch nejlepších her, jaké jsi kdy viděl, dostaneš na adrese: P. Maršálek, Vojkovice 198, 667 01, Tel: 05/90658 nebo 05/903288.

Prodám Atari 1040 STE + HD 60 MB + 2 monitory + handy scanner + joysticky + 100 disket - i jednotlivě. Dohoda jistá. Habarta, Třeboň 1068, 379 01.

C-64

VŠE PRO COMMODORE 64
Zašleme veškeré příslušenství pro Váš počítač C64, např.: Tiskárna s přísl. = 2500,-
Disketová jednotka = 2700,-
(zdarma 250 her a programů)
Cartridge (20 funkcí) = 395,-
Filtr na obrazovku = 390,-
A mnoho dalšího, katalog zdarma.
Tel: 02/53 11 61 po 16. hod.

!!! TWO-GUYS-ON-LINE !!!
Superhry na Atari XL/XE v turbu 2000/UNIVERSAL. Tel: 02 792-41-64

Prodám počítač Atari 800XE, dataset XC12, úprava super turbo, zásuvný modul (visicopy III), propojovací kabely, trafo, 9 kazet se super hrami + programy + výukovou něm. jaz., 2 mikorspínačové joysticky z toho 1 na náhradní díly. Vše úplně nové, nepoužité, v záruce, cena 5000 Kč. Zn. rodninné důvody. D. Krčka, Haškova 939, Liberec 6.

Ataristé! Koupím kry: Lemmings, Turrican II, Last Ninja III, Elite, Double Dragon. Pište: Pavel Hájek, Moutnice 334, 664 55. Děkuju.

Prodám Atari 130 XE s veškerým vybavením, cena dohodou. Tel: 773721.

Najnovšie super hry 90-94 aj na disk a QMEG, kúpim, vymením, nahrám. Zoznam za zoznam. Platí stále. Adresa: Ľubo ROBA, Poste restante, Pošta 1, Košice, 040 01, Slovensko.

Konzole

Prodám Sega Master S. + 5 her vše v záruce za 4800 Kč. Pův. cena 5500 Kč. Tel. 6511032 - večer.

Prodám SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM s transf., 2-ma ovladači a 1 videohrou (5.100,- Kč). Prodám videohru SUPER GHOULS N GHOST (1.700,- Kč), videohru SUPER WRESTLEMANIA (2.550,- Kč). Jen pro nácočné! Ilona Titlová, Nám. T.G.M. 823, 351 24 Hranice u Aše.

Prodám hry a přístroj na segu Master System. Tel.: 038/37098.

RŮZNÉ

DISKETY ?! = KVALITNÍ, ZNAČKOVÉ
3,5" DD: SKC 175,- / JVC 195,- Basf 200,- / TDK 210,-.
3,5" HD: TDK form. 295,- / 10 ks.
Objednávky na tel/fax 02/7869976.

STAŇTE SE LEGÁLNÍMI UŽIVATELI SVÉHO POČÍTAČE! PRACUJTE S LEGÁLNĚ ZÍSKANÝM SOFTWAREM! V rámci antipirátské propagace shromažďujeme jakékoliv důkazové materiály ohledně nelegálního šíření her za účelem zisku. Dopisovatelům zaručena anonymita. Bližší informace: STAR COMPANY LTD.- "STOP PIRACY"

JAK SI DÁT INZERÁT?

20 Kč	40 Kč	60 Kč	80 Kč	100 Kč	120 Kč	140 Kč	160 Kč
Inzerát napiš na čtvereček.	1 řádek = max. 32 znaků.	max. 8.	vynásob počtem řádek.	cena inzerátu, tučně napíšeš na adresu	ženku typu C, zaplať na	PCP, box 414, 111 21, Praha 1.	Ústřižek a inzerát pošli tamtéž.

ATLANTIDA News - časopis pro uživatele počítačů Commodore.

Vyplněný kupón zašlete na adresu: ATLANTIDA News, Husitská 11, 130 00 Praha 3.

Předplatné ATLANTIDA News

Příjmení a jméno
Ulice (č.p.)
PSČ, Město
Rodné číslo <- musí být čitelně vyplněno

Závazně si objednávám následující čísla časopisu

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1-12

požadovaná čísla zakroužkujte

Vlastním (používám) počítač

C64/128 A500/A2000 A500+ A600 A1200 CDTV CD32 jiný

zakroužkujte příslušný počítač

označte křížkem příslušný řádek

☐ Zaplatil jsem ☐ x 25 Kč tj. ☐ Kč
☐ Zaplatil jsem 12 x 20 Kč tj. 240 Kč

na účet KB 53502-071 směr. kód 0100
variabilní symbol: **rodné číslo** k.s.: **0008**

Podpis

Advanced GRAVIS

GRAVIS ULTRASOUND
Zvuková karta nové generace
- 16-bit zvuk v CD kvalitě
- 32 digitálních a synt. nástrojů
- 44,1 kHz mono i stereo
- 16 stereo hlasů
- General MIDI kompatibilní
- Možnost tvorby vlastních zvuků
- 192 reálných nástrojů v CD kvalitě
- Sada programů pro DOS i Windows + příklady skladeb v MIDI formátu
- Sound Blaster a Ad-Lib kompatibilní

Gravis Analog Joystick

Joysticky a GamePady
Vysoce kvalitní joysticky s dlouhou životností.

Gravis PC GamePad

Gravis Analog Pro Joystick

ADVIS v.o.s.
Politických vězňů 1337
274 01 Slaný
tel/fax: 0314-2038

Množstevní slevy
Výhodné ceny pro dealery
Ceny jsou uvedeny včetně DPH
Zboží zasíláme na dobírku

POLICE QUEST 4

V kuchyni při hledání něčeho na zub.

PONDĚLÍ - DEN PRVNÍ - 3:30 - SOUTH CENTRAL

Je brzy ráno, nalézáte se v Los Angeles na místě činu brutální vraždy. Nejprve si promluvte se všemi přítomnými, kromě zavražděného. V detailním pohledu použijte svůj zápisník na tělo mrtvého policisty a vedle ležící cigarety. Klíčkem otevřete kufr od auta a vytáhněte z něj velkou krabici. Vraťte se k mrtvému a použijte křídu z krabice na vytažení polohy těla a vedlejší cigarety. Potom otevřete velký zelený kontejner. Naleznete zavražděného chlapce. Opět vše zaznamenejte do svého zápisníku. Své poznámky ještě obohaťte o krví počmáranou zeď a řekněte policistce, stojící těsně vedle, o pořízení fotografií.

Lednice plná pochoutek.

Jak on krásně hoří. Nebo ona?

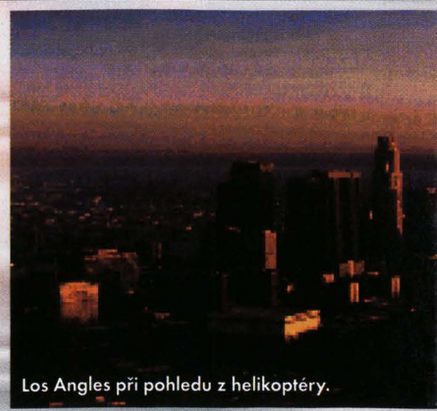
PONDĚLÍ - DEN PRVNÍ - 5:30 - PARKER CENTER

Po rozsáhlé debatě opusťte kancelář šéfa. Promluvte si s detektivem sedícím u stolu naproti vám. Postupně mu položte všechny otázky z nabídnutého menu. To platí i v ostatních rozhovorech, na které již nebudu upozorňovat, pouze v případě, že tomu bude jinak. V detailním pohledu na stůl seberte a záhy si i přečtěte rozkaz ležící na šanonech vlevo. Otevřte levý šuplík a vyndejte z něj fotografii. Z pravého seberte formulář č. 3.14. Svůj zápisník použijte několikrát na vyplnění tohoto formuláře. Prohlédněte si fotografii a zapamatujte si heslo "GUNNER 8-8326". Kolegovi, se kterým jste předtím hovořili, dejte oba spisy, čili zprávu z místa činu a formulář 3.14. V zadní části kanceláře zapněte počítač. Identifikační číslo je "612" a heslo "GUNNER". Vyhledejte položku "Gang Information" a z ní "Rude Boys Get Bail". Jakmile si přečtete vše o tomto gangu, zmáčkněte tlačítko "Main Menu..." a potom "Log Out". Opusťte kancelář a výtahem sjeďte do přízemí "L". Ha, Ha, Ha, v kabině výtahu hraje stejná hudba, jakou jsem slyšel v Larry Leasure Suitu 6. Jakmile vyjdete ven z budovy, přilepí se na vás dotěrní reportéři. Jednoduše je odstrčte a pokračujte do "L.A. County Morgue", v sektoru 4. Při vstupu dovnitř ukažte Sherry váš služební odznak. Promluvte si s mužem v světle modrém plášti a pokračujte vpravo. Po velmi rozsáhlé rozmluvě s ohledávačem mrtvol použijte svůj zápisník na tělo Boba Hickmana. Vraťte se do místnosti vlevo a seberte ze stolu dvě obálky s údaji o B. Hickmanovi a B. Washingtonovi. Pomocí mapy se přemístěte do "Hickman's House" na čísle 11. Zaklepejte na dveře a promluvte na malou Valerii. Posaďte se do křesla a vyčkejte do příchodu Katherin, které předejte obálku s informacemi o jejím manželovy Bobu Hickmanovi. Promluvte s ní ohledně otázky drog a alkoholu. Jakmile uteče nahoru, snažte se navázat kontakt s malou Valerií. Potom otevřete dveře šatníku a vytáhněte z kapsy jedné bundy lahvičku sedativ. Nyní opusťte dům a přesuňte se do "Los Angeles Police Academi", která je též v sekci 11. Jakmile vstoupíte, vezměte si ze stolu vpravo formulář č. 13.5.1. a dejte ho policistovi za pultem. Až ho obdarujete i penězi, seberte náboje a sluchátka, které položí na stůl. Pokračujte doprava, postavte se vedle neznámého střelce a nasaďte si sluchátka. Až se zvedne terč, zamiřte a střílejte. Když vystřílíte zásobník, nabijte a pokračujte. Jakmile skončíte, vraťte sluchátka a jeďte na "South Central L.A.", v sektoru 12. Jděte doleva a vstupte do obchodu. Z pravého stojanu seberte lepidlo a se stolu jablko. Prodavačce vše zaplaťte a opusťte obchod. Pokračujte dvakrát doleva. Stojícímu klukovi v červených kalhotách ukažte odznak a pořádně ho vyslechněte. Otevřete dveře za ním a vstupte do zbytků zbořené budovy. Prozkoumejte sprejem postříkanou zeď. Dláto z krabice použijte na všech 16 děr ve zdi, způsobené střelnou zbraní. Potom z krabice vyndejte plastikový sáček a shromážděte do něj kulky z oněch děr. Jděte do leva, ocitnete se na místě oné noční vraždy. Pokračujte tedy vpravo. Malé holčičce ukažte odznak a dejte ji jablko z obchodu. Promluvte s ní a pokračujte v cestě doprava. Paní Washingtonové též ukažte nejdříve policejní odznak, potom ji vydejte obálku s informacemi o jejím synovi a samozřejmě s ní proveďte podrobný výslech. Vraťte se ke svému autu a vydejte se do sektoru 1 "Parker Center". Při vstupu dovnitř vás zadrží hlídač, a proto si musíte připnout na oblek svůj identifikační průkaz. Ve výtahu zmáčkněte tlačítko "B". Jděte na konec chodby a obdarujte Julie Chester lepidlem z obchodu a sedativy z Bobyho bundy. Výtahem se přesuňte do čtvrtého poschodí "4". Jděte opět na konec chodby a popovídejte si s Teddym. Dejte mu kulky vytažené ze zdi rozbitého domu a na jeho dotaz odpovězte "Shelf Storage". Ve své kanceláři, patro č. 3, počkejte až bude vyzvánět telefon. Zvedněte sluchátko a po ukončení rozhovoru opusťte kancelář a i celou budovu "L". Ještě než se přemístíte do sektoru 12 "South Central L.A.", vám hru doporučuji uložit. Jakmile zaslechnete výkřik, rychle se skrčte za své auto. Oblékněte si neprůstřelnou vestu od Katherin. Dvakrát se pokuste přiblížit ke kufru svého auto. Klíčky použijte k jeho otevření a odemknutí odstřelovačky, kterou ihned seberte. Opusťte detailní pohled a pušku ze svého inventáře použijte na trosky domu. Zamiřte a střílejte.

ÚTERÝ - DEN DRUHÝ - 9:00 - PARKER CENTER

Ve své pracovně vezměte z pravého šuplíku formulář č. 3.14. a doplňte ho pomocí zápisníku. Výtahem sjeďte do suterénu "B" a promluvte si s Julií Chesterovou. Opusťte budovu a přesuňte se na bod 8 "Yo Money's Estate". Svůj deník obohaťte o poznámky z obrysu těla na trávníku. Velmi pečlivě prozkoumejte zahrádku před hlavním vchodem. Naleznete červenou botu, kterou seberte. Zaklepejte na dveře a ukažte svou placku osobnímu strážci. Promluvte s ním a po uvedení dovnitř ukažte botu dívce v červených šatech. Pohovořte si s Yo Money o jeho nepřátelích "Enemies", "Dennis Walker", "...". Opusťte toto honosné sídlo a přemístěte se do "L.A. County Morgue" v sekci 4. Identifikujte se a vyslechněte ohledavače mrtvol Sama Noblese. Potom se vraťte k autu a záhy na základnu do "Parker Center". Při průchodu okolo hlídače si připněte ID kartu. Ve své kanceláři "3" dejte svému kolegovi Halovi doplněný formulář 3.14. V počítači nejdříve uveďte ID č. "612" a heslo "GUNNER". V položce "Hate Crimes" si nechte vypsat informace ohledně osoby "Walker". Potom stlačte tlačítko "Cancel" a "Log Out". Po odchodu jeďte do "South Central L.A.". Před domem paní Washingtonové si popovídejte s LaSondrou. Nyní se autem vydejte do sektoru 17 "Dennis Walker's Place". Zaťukejte na dveře, ukažte Dennisovi odznak a promluvte s ním. Až budete uvnitř, opět se snažte navázat kontakt. Ztlumte rádio a pokuste se nyní jednat velmi rychle. Až přiběhne Dennisova dívka, namiřte na ní pistoli. Dvakrát si s ní promluvte a nasaďte jí pouta. Automaticky se přenesete do své kanceláře, kde si promluvte s paní Garciovou. Z levé části stolu seberte příkaz, který si

Gratulace od nadřízených.


Los Angles při pohledu z helikoptéry.

- OPEN SEASON

ihned přečtěte. Jeďte do "Hickman's House" a promluvte si s Katherin. Když potom odejdete, automaticky se dostanete do "Short Stop" baru. Z misky na stole si vezměte několik preclíků a pohovořte si se Samem a Julií, kteří sedí s vámi u stejného stolu.

STŘEDA - DEN TŘETÍ - 9:00 - CITY HALL

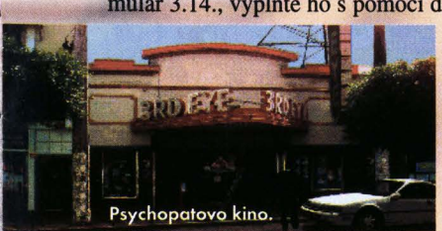
Jděte dopředu co nejblíže k oltáři. Nereagujte na otázky. Připravte si zbraň a jakmile vás Dennis Walker, sedící vpravo ve předu, napadne, namiřte ji na jeho hlavu. Přinuťte ho nehýbat se a odložit zbraň. Až bude klečet a mít ruce za hlavou, svižně mu nasaďte želízka. V kanceláři si pak podrobně pohovořte s Halem a jako vždy z pravého šuplíku vytáhněte formulář 3.14., který doplňte podle svých záznamů. Po odevzdání tohoto dokladu kolegovi Halovi jeďte do "L.A. Police Academy", kde si natrénujte střelbu. Stejným způsobem jako předtím. Vezměte form. 13.5.0., dejte ho policistovi, seberte náboje a sluchátka a pokračujte doprava na střelnici. Nasaďte si brýle a sluchátka, uchopte pistoli, mířte, střílejte a nabíjejte. Po ukončení kvalifikace vraťte sluchátka a jeďte do "Impound Lot" v sekci 4. U přepážky ukažte svůj odznak a jděte doprava. Promluvte si s hlídačem ohledně "Patrol Car". Nahlédněte do auta, seberte a přečtěte si vytržený novinový článek. Přesuňte se do "L.A. County Morgue". Až se identifikujete, navštivte a důkladně si popovídejte se Samem. V sektoru 11 se rozkládá "Griffith Park". Psovi dejte preclíky z baru a jděte ke stromu, kolem něhož je natažená žlutá policejní páska. Odhrňte hlínu a do plastikového sáčku vezměte nalezenou kost. Jeďte zpět do "L.A. County Morgue". Pohovořte si se Samem o "Natification of Bodies" a dejte mu vyhrabanou kost. Potom tuto instituci opusťte a přesuňte se do sektoru 6 na tzv. "Hollywood and Vine". Pořádně vyzpovídejte muže opřeného o zeď vedle vchodu do "Bitty Kitty Clubu". Uvnitř klubu ukažte svůj odznak sličné dívce (do ní bych se možná i zamiloval - pozn. autora) a promluvte si s ní. Potom ji dejte botu a zeptejte se na dívku "Barbie". Až vás požádá o připálení cigarety, seberte z pultu zapalovač a vyhovte jí. Vyjděte ven , seberte zrcátko ležící vedle vašeho auta a navštivte obchod gramodesek. Popovídejte si s prodavačem a vraťte se do klubu. Ukažte Barbie odznak, promluvte si s ní a dejte ji botu. Nyní, před koncem dne, jeďte do "L.A. County Morgue", kde uvidíte rozhovor Sherry s novináři.

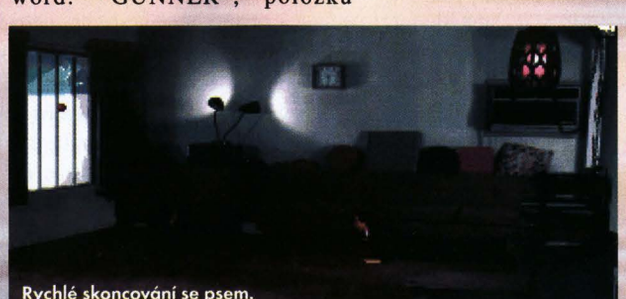
ČTVRTEK - DEN ČTVRTÝ - 9:00 - L.A. COUNTY MORGUE

Pohovořte si se Samem a jeďte na centrálu do "Parker Center". Na klopu si připněte průkaz a výtahem sjeďte do suterénu "B". Promluvte si s Julií Chester. Ve své pracovně "3" vytáhněte s pravého šuplíku formulář 3.14., vyplňte ho s pomocí diáře a dejte ho Halovi. Zaklepejte na dveře v zadní části kanceláře a promluvte si s plukovníkem "Yes". Přesuňte se na místo tzv. "Impound Lot". U okénka ukažte odznak a pokračujte doprava. Pohovořte si s hlídačem a podívejte se na poznávací značku bílého auta - E2BSY669. Obvyklým způsobem se vraťte do své kanceláře. Zapněte počítač, ID: "612", Password: "GUNNER", položku "DMV" a vypište "E2BSY669". "Cancel", "Log Out", opusťte stanici a jeďte do sekce 2 "Social Services Office". Vstupte dovnitř, ukažte ženě jménem "Nora" svou placku a položte jí pár otázek. V místnosti, do které vás uvede, si detailně prohlédněte stůl. Seberte z něj dvě složky a audio kazetu. Opět si pohovořte s Norou a v inventáři prozkoumejte obě složky. Potom odejděte z nemocnice a přesuňte se na místo "Hollywood and Vine". V obchodu s gramodeskami dejte kazetu prodavači. Okem pohlédněte na pult a seberte paličky. Vedle v klubu si popovídejte s Barbie a odjeďte do "Third Eye Theater". U přepážky ukažte policejní odznak a promluvte si s mužem prodávajícím lístky. Levými dveřmi vstupte do divadla a vyslechněte Mitchella Thurmana. Až vám předloží šálek čaje, vypijte ho a vstupte pravými hnědými dveřmi do hlavního sálu kina. Po shlédnutí krátké scény jeďte do "South Central L.A.". Uvnitř rozbořeného domu vyndejte z krabic krátké lano. Přemístěte se do "Griffith Park" a použijte tento provaz na velkého psa, kterému jste dali dříve preclíky. Tato přerostlá obluda vás odtáhne na neznámé místo. Z krabice vyndejte páčidlo a použijte ho na otevření bílých dvoudveří. Ocitnete se v tmavé místnosti, proto si z krabice vytáhněte baterku a použijte ji do neznáma. Pohybujte se světlem tak dlouho, dokud nenaleznete dřevěné dveře. Pomocí dláta tyto dveře odemkněte a záhy otevřete. Paličku namočte do lepidla a přilepte k ní zrcátko. Takto zhotovený periskop prostrčte škvírou ve dveřích. Jakmile se vám objeví zpráva, cesta je volná, vstupte do kuchyně. Po otevření lednice, k vašemu velkému údivu naleznete hlavu. Nechte ji tak jak je a pokračujte dvakrát vlevo. Psovi dejte lahvičku sedativ. Až sebou třískne, jděte na konci chodby doprava. Otevřete šatník a použijte tajný vchod v podlaze k odchodu do kina. Projděte kolem sedadel do předsíně a seberte z vrcholu skříňky plechovku úplně vpravo. V inventáři z ní vytáhněte klíč. Vraťte se do sálu a použijte tento klíč na dveře vpravo od plátna. Rozsviťte baterku. Psychopat vás skolí svým silným úderem. Proberete se v obývacím pokoji pod dozorem pejsánka. Seberte růžový míč a vyhoďte ho z okna. Jděte doleva a prvními dveřmi vstupte do koupelny. Ze skříňky visící na zdi seberte sprej na vlasy. Vraťte se do kuchyně a z úst zavražděného v lednici vytáhněte zapalovač. Běžte ke vchodu do místnosti s tajnými dveřmi. Zapalovač použijte na sprej, vytvoříte si tak malinkatý plamenomet. Vstupte dovnitř a použijte ho na psychopata a vraha v jedné osobě. Už pláápoláá. V nejbližší době můžete očekávat návod na Police Quest 3.

DUNDY

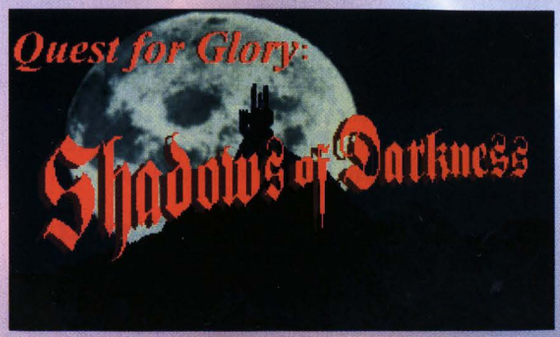
Rozhovor s ohledávačem mrtvol.


Psychopatovo kino.


Rychlé skoncování se psem.

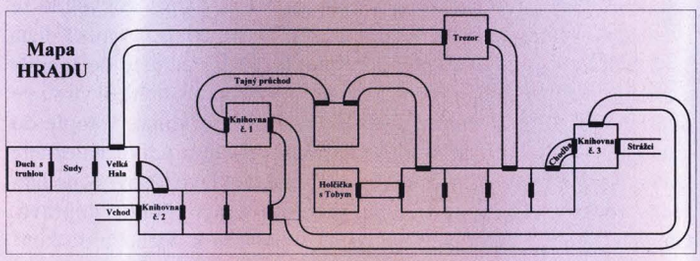
Přesně takový noční klub, o kterém se mi zdává.

QUEST FOR GLORY 4:



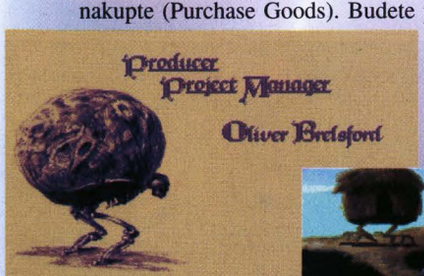
Vzhledem k tomu, že recenze se na stránkách EXCALIBURU již objevila, nebudu se dlouze rozepisovat o této báááááječné hře a pustím se rovnou do řešení složitých hádanek a nástrah, kterých je v Mordavii nespočetně. Jak jste si možná již všimli, kompletní řešení je psané pouze pro bojovníka. Návod pro ostatní charaktery je vytvořen formou dodatků s tím, že jsou zde uvedeny rozdíly a odlišnosti od řešení pro bojovníka. Pokud máte postavu Paladina, čeká vás asi nejzábavnější způsob hry. Tento hrdina je něco mezi bojovníkem, kouzelníkem a zlodějem, ovládá téměř všechny jejich dovednosti a proto lze samozřejmě tento návod použít i pro něj. Jeho další možnosti jsou popsány samostatně (viz. Odlišnosti pro Paladina).

Předem vás chci ovšem upozornit, na několik důležitých informací týkajících se tohoto návodu. Neustále si píšete, ať vás nevodíme za ručičku. Dobře! Vzhledem k tomu, že Quest for Glory 4 je v některých svých hádankách časově ovlivněn, budu popisovat jednotlivé dny a noci pouze náznakově. Spaní, doplnění potravy a energie je pro mě naprosté tabu. Prostě a jednoduše čas neznám, proto na některé postavy či předměty budete nuceni počkat, než se objeví. Mezitím můžete spát, trénovat či zvyšovat levely zkušeností. To je další úskalí, které vás bude provázet celým dějem. Některé předměty jdou rozbít až při nabytí určité síly, totéž platí ve šplhání, házení, mluvení, atd., a proto trénujte kdy to jenom půjde. Je zde ještě jedna věc a sice rozhovory, na které nebudu nijak zvlášť upozorňovat. Mluvte s každým koho potkáte a uvidíte. A to i tak, že ikonkou úst kliknete na svého hrdinu, čímž odpovídáte nebo říkáte někomu o něčem.



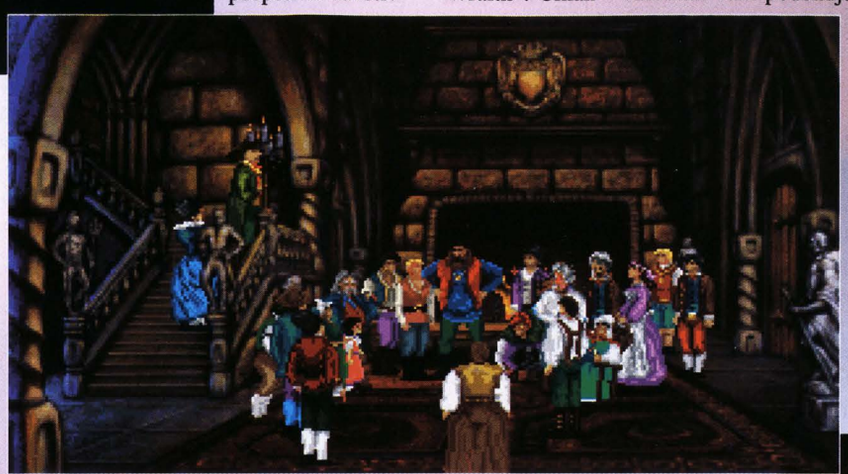
ŘEŠENÍ PRO BOJOVNÍKA:

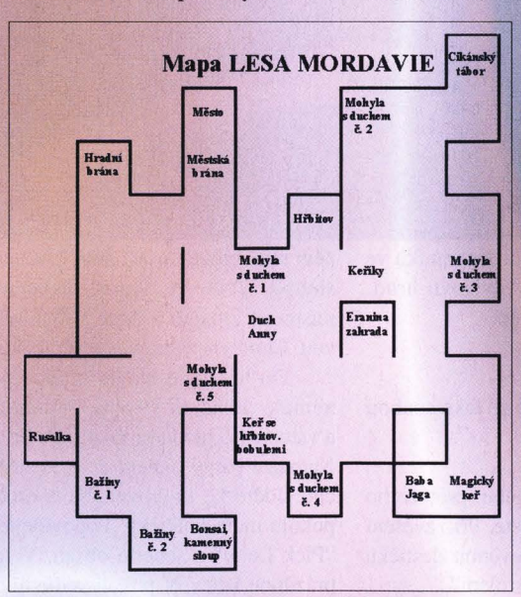
Od mrtvoly vpředu vezměte dýku. Prohledejte těla ve středu obrazovky, naleznete křesadlo a peníze. Z mísy vpravo vezměte pochodeň a pomocí křesadla ji zapalte. Otevřte dveře vzadu a vyjděte ven. Seberte ze země starý meč a štít. Jděte na jih a pobijte netopýry, tak aby vás pokud možno neotrávili. Přeručkujte po laně (Cross Hand over Hand) na druhou stranu a pokračujte cestou vlevo nahoře. Po rozmluvě s Katrin seberte z kamenného sloupu Znamení temnot v podobě šestiramenné chobotnice. Pokračujte vlevo, ke kamennému sloupu a podle mapy dojděte k městské bráně. Ze snopu vytáhněte kukuřici a z pařezu peníze. Jděte do města a z monumentu utrhněte květiny. Pokračujte doleva, promluvte si z Dmitriem a vstupte do obchodu. Po rozmluvě s Olgou nakupte (Purchase Goods). Budete potřebovat: pánev, česnek, cukroví, láhev oleje. Jídla v podobě sendvičů chtějte raději více, brzy vám dojde. nakupte raději více, protože vám rychle dojde. V hospodě hned vedle při příchodu automaticky zaplatíte za pokoj a stravu. Popovídejte si se všemi přítomnými. Potom navštivte Dimitrie a opět s ním promluvte, získáte klíče od boudy dobrodruhů. Ta se společně s klášterem nachází v levé části města. Zde také potkáte hrobníka Igora. Odemkněte dveře a vstupte dovnitř. V rohu místnosti leží hák s lanem. Seberte ho, přečtěte si veškeré knihy a lodní deník. Dozvíte se zajímavé věci a získáte tak umění šplhu. V této místnosti máte možnost trénovat sílu na podivuhodném posilovači a jestliže zavěsíte na kroužek u stropu lano, tak i šplhání. Až budete dostatečně silní, přidejte si zátěž do kbelíků z hromady na zemi. Vedle knihovny je vitrína s novým mečem, rozbijte ji a vezměte ho. Do kláštera se můžete dostat dvěma způsoby. Vyšplháním do levého okna, to ovšem můžete uskutečnit pouze v případě dostatečné zkušenosti v oboru šplhu, nebo použitím bronzové chobotnice na dveře kláštera. Pavouka nad krbem nakrmte česnekem. Dotkněte se pravého stojanu, otevřou se vám tajné dveře do sklepení. Napijte se červeného nápoje, který vytéká z velkého sudu. Získáte tak rituál krve. Opusťte klášter a pokračujte doprava. Pohovořte si se starcem, hledajícím svou manželku Annu a vstupte do domu Dr. Cirania. Při otevření dveří musíte zopakovat melodii zvonků. Prozkoumejte stroj uprostřed chodby. Pro nastražení pasti na malá stvoření, tzv. Antwerpy, musíte správně odpovědět na několik otázek. Ty se bohužel stále mění, ale po několika pokusech se vám to určitě povede. Jako návnadu použijte avokádo ze sendviče. Otevřte pravé dveře, a jakmile se jedna potvůrka chytí, otevřete dveře levé. Otáčením bludiště doveďte Antwerpa nejdříve pro klíč a potom ven z bludiště. U dveří nahoře složte nejprve zámek a potom ho odemkněte. Promluvte si s doktorem a řekněte si o lék, protijed a prázdnou láhev. Trénujte, především házení a v noci jděte za duchem Anny. Promluvte s ní, jakmile zmizí, opusťte mýtinu, vraťte se a opět s ní pohovořte. Toto opakujte tak dlouho, dokud si nevzpomene na své jméno a svého manžela Nikolaje. Podívejte se také na krásnou Rusalku, po krátkém pohovoru jí dejte kytky a opět s ní rozmlouvejte. Vyspat se můžete téměř všude, ale až do rána pouze v najmutém pokoji, v magické Eranině zahradě a před monumentem ve městě. V případě, že se rozhodnete pro Eraninu zahradu, nezapomeňte prozkoumat první lampu dole, je tam ukryt měšec s penězi. Ráno řekněte starci ve městě o jeho ženě a promluvte si s obyvateli městečka. V lese nasbírejte několik hrstí kamení a běžte k bonsai. Uvolněte ubohý stromeček několika dobře mířenými hody a potom ho seberte. Jděte na místo kde vyrůstá několik keříků, dotkněte se toho, který se hýbe. Na otázku odpovězte "Leshy". V magické zahradě zasaďte bonsai do připravené jámy. Vraťte se k Leshymu, dotkněte se vždy keříku za který se schová a odvěďte "Rusalka". Jděte za Rusalkou k jezeru a promluvte s ní. U hradní brány si pohovořte s vrátným Borisem. Zastavte se v cikánském táboře a v noci se potom jděte podívat za Annou. Najdete ji na mýtině společně s jejím manželem. Zničte všechny duchy z mohyl označených na mapě a vyberte veškeré poklady a užitečné předměty. V mohyle číslo čtyři naleznete rituál srdce. Potom ještě jednou navštivte Annu. Po rozmluvě s oběma duchy získáte užitečné informace a klobouk. Ráno si popovídejte u jezírka s Rusalkou a ve městě s doktorem a s ostatními lidmi, popřípadě doplňte zásoby. Zjistíte, že prodavačka Olga je manželkou vrátného Borise. Je dobré občas promluvit s jedním o druhém. Jakmile se začne stmívat, vraťte se do města a vloupejte se oknem do Nikolajova obydlí naproti domu doktora. Ze skříně vytáhněte česnek, z psacího stolu v přízemí lék, z bedny s uhlím dýku a těsně vedle seberte koště. Až bude úplná tma, vylezte opět oknem ven a jděte ven z města. Když budete přelézat městskou bránu, střetnete se s Katrin. Po rozhovoru s ní ve městě vlezte oknem do vašeho pokoje a sejděte dolů

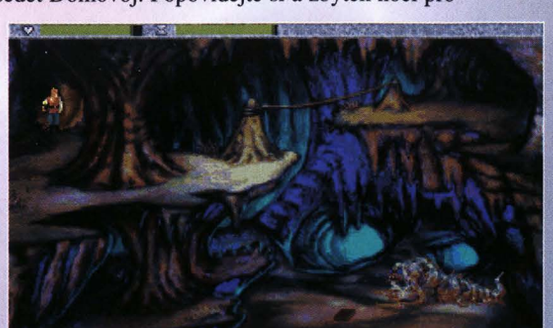


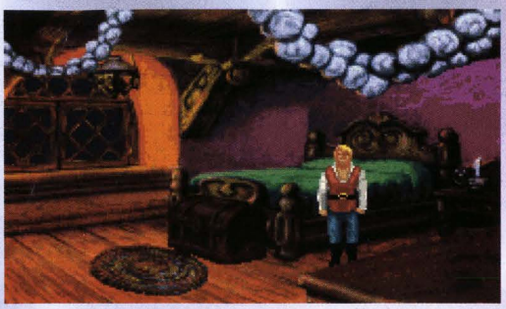
SHADOWS OF DARKNESS

do hostince. Naleznete zde maléh o kašpárka. Sedněte si ke stolu a popovídejte si s ním. Vraťte se do pokoje, hodinku si pospěte a navštivte onoho šášulu u něj v pokoji naproti schodišti (Knock on Door). Po menším elektrickém šoku budete vpuštěni dovnitř. Hoďte řeč s roztomilým skřetem a seberte kuře. Rozlučte se a jděte k doktorovi s kterým mimo jiné proberte otázku ohledně "Rehydration Solution". Na místě s magickým keřem vyslovte kouzelnou frázi (Say Magic Phrase) a vstupte na území Baby Jagy. Promluvte si se starou známou lebkou a dejte ji klobouk. Jděte k chaloupce na kuřích nožkách a řekněte: "Chaloupko, chaloupko, otoč se k lesu zády ke mě vchodem !" ... "K lesu vchodem k Ivanovi zády !" ... "K lesu zády ke mě vchode... " a položte na zem kukuřici. Až si sedne vlezte dovnitř. Babě Jaze řekněte o skřítkovi, ona si vzpomene na hřbitovní koláč. Lebky se zeptejte na jeho složení. Jděte do bažin č.1 a seberte kost z mrtvého, neidentifikovaného těla. U kamenného sloupu naberte sliz do dvou prázdných láhví. Jděte ke keři s hřbitovními bobulemi a sražte mu kamenem jednu větvičku. Položte před něj kuře a jakmile za ním odcestuje, seberte ji ze země. Vraťte se k Babě Jaze, do hmoždíře u velkého stromu hoďte kosti a rozdrťte je paličkou. Vzniklou kostní moučku naberte do prázdné láhve. V inventoráři dejte do pánve hřbitovní bobule, sliz a kostní moučku. Toto lahůdkové těsto položte před lebku s laserovýma očima. Ta vám koláč dokonale propeče. Koláč dejte babizně a na oplátku si řekněte o "humorné lízátko" pro skřítka. Cestou do města se zastavte u Leshyho, chytněte ho a odpovězte "Baba Yaga". Lízátko dejte kašpárkovi, se kterým si hned promluvte. Při odchodu vám prozradí "totální vtípek". Zajděte za doktorem a požádejte ho o "Rehydration Solution". Potom mu dejte sliz. Jděte do sklepení kláštera a vylomte zámek psacího stolu. Otravu vyléčte protijedem a přečtěte si deník. Dozvíte se něco o ostatních rituálech a o tom, kde je hledat. V hlavním sále kláštera použijte rehydrační roztok na uschlou sošku ve vitríně. Rozbijte sklo a seberte lék. Z výklenku nad dveřmi můžete vytáhnout sošku černého ptáka. V noci jděte k bažinám, na břeh položte cukroví a počkejte, až bludičky přiletí mlsat. Polapte je do prázdné láhve a vydejte se ke kamennému sloupu. Oživte ho pomocí světýlek v láhvi, nasaďte na něj bronzovou chobotnici a hláskujte jméno "AVOOZL". Získáte rituál smyslů. Potom pusťte bludičky zpátky do bažiny. Ráno navštivte Leshyho, další odpověď zní "Eldebury Bush". Ve městě se od všech obyvatel dozvíte o zmizení hrobníka Igora. Jděte na hřbitov a zvedněte náhrobní kámen. Pochroumaný Igor se odbelhá do města. Následujte ho a promluvte s Dmitriem. Řekne vám něco o křivém obvinění, které předtím uvalil na vlkodlaka z cikánského tábora. U kláštera si pohovořte se zachráněným Igorem. Dostanete od něj klíč od hrobky rodu Borgov. Cestou do cikánského tábora se zastavte u Leshyho a naposledy uhádněte jeho hádanku, tato odpověď se skrývá ve slově "Wraith". Cikán - vlkodlak vám poděkuje za pomoc a pozve vás do maringotky. Od věštkyně Magdy dostanete amulet proti nemrtvým a mnoho zajímavých informací. Dále jí dejte peníze a nechte si vyložit karty. Rozlučte se, budete pozváni na noční slavnost. Až se ráno proberete, jděte znovu do vozu na kus řeči. Než se vydáte do bažin č.1 podívejte se na Leshyho. V močálech jděte čtyřikrát doleva a utkejte se s oběma strážci. Na náhrobní kámen nasaďte bronzovou chobotnici a otáčejte s ní po symbolech směrem doprava. Získáte tak rituál kostí. Vraťte se na pevninu a pokračujte k Babě Jaze. V chaloupce dostanete za česnek nejen svobodu, ale i rituál dechu. Navštivte Rusalku a záhy cikánský tábor, kde si nechte podruhé vyložit karty. V noci jděte na hřbitov, kde odemkněte dveře Borgow hrobky. Uvnitř věnujte svou pozornost erbu na podlaze. Hláskujte jméno rodu BORGOV v barvách: modrá, oranžová, červená, zelená, oranžová a fialová. Získáte klíč, který použijte na odemknutí reliéfu vpravo nahoře. Podle mapy hradu jděte ke dveřím do haly. V noci namažte panty olejem a vyslechněte rozhovor dvou vampířích padouchů (Listen at Door). Jděte ke knihovně č.1 a otočte erbem nad ní. Pokračujte až do pokoje malé holčičky. Popovídejte si s ní a s Tobym. Otevřete trezor (Pick Lock) a vyberte jeho obsah. V místnosti se sudy najdete na poličce prázdnou láhev. V pokoji vedle hlídá duch truhlu s pokladem. Co s ním je asi jasné. Knihovnu č. 2 otevřte pomocí svícnu na stěně. Hrad opustíte pomocí trhavých pohybů s rukou jednoho mrtvého s kosou... Pro vysvětlení si potřeste s rukou sochy napravo od schodiště. Před městskou bránou se opět střetnete s Katrinou. Jděte do svého pokoje v hostinci, počkejte na půlnoc a vyjděte před pokoj. Na římse bude sedět Domovoj. Popovídejte si a zbytek noci prospěte v pokoji. Další den si můžete znovu nechat vyložit karty od Magdy a zpovídat obyvatele Mordávie. V noci si u hradní brány promluvte s Katrin a zničte železné mříže (Force Gate). Vejděte hlavním vchodem do haly,









a hned se zase vraťte do hostince. Během následujících dní spěte v noci ve svém pokoji. Asi po třech nocích vás vzbudí nějaký rachot dole. Sejděte po schodech a vyslechněte rozhovor za dveřmi hostinského. Potom pouze nahlédněte do pokoje a vraťte se ven. Na římse se opět objeví Domovoj. Po rozhovoru prohledejte skříň vedle krbu. Naleznete panenku. Vylezte oknem v pokoji na ulici a jděte přes hrobku do hradu. Panenku dejte holčičce a po rozmluvě se přenesete před monument s kouzelnou holí, kterou po krátké chvíli získáte. Ráno si popovídejte se šťastnou rodinou. Hospodská Bella přijde, když si sednete za stůl a přinese vám jídlo. (Zatraceně, ten proklatý česnek!) Příštího dne ráno najdete v pokoji dopis, seberte ho a přečtěte si ho. V noci jděte podle zprávy za Katrin k hradní bráně. Zrada!!! Ještě než se dostanete k bráně, potkáte oškliváka Ad Advise. Po chvíli, kterou můžete využít k přátelskému rozhovoru, na vás poštve Necrotaury a uvrhne vás do žaláře. Uvolněte se z okovů (Break Chains). Východ z vězení se nachází v železné panně a vede přímo do ložnice Katrin. Otevřte její rakev a probuďte ji. Au! Vysvětlujte, obhajujte se, lžete, stejně vám věřit nebude. Pustí vás pouze pod podmínkou, že jí přinesete všech pět rituálů (Agree to Help). Vzhledem k tomu, že je už všechny máte, vraťte se hned otevřenou hradní bránou. Dostanete se do jeskyní, kde jste začínali své dobrodružství. Pomocí lana s hákem sešplhejte dolů k poslednímu protivníkovi. Přemožte ho a seberte knihu ležící před ním. Najdete v ní poslední rituál. Potom se opět s pomocí háku dostaňte nahoru. Přeručkujte po laně a další místnosti vyšplhejte na zvláštní kamenný oltář. Po krátké scéně kdy Ad Advis zničí Katrin se pokuste po něm hodit dýku. Po prvním neúspěchu mu řekněte "totální vtípek" od skřítka, a až se začne smát, použijte Eraninu hůl z pomníku ve městě. Promění se v oštěp, který snadno probodne Advisovu hruď. Potom použijte hůl na velký krystal a vychutnejte si závěr.

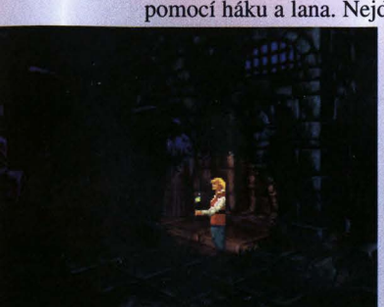
ODLIŠNOSTI PRO ZLODĚJE:

- V jeskyni nenaleznete žádný meč ani štít. Vyhnete se také souboji s netopýry. Po laně přejděte (Walk the Tightrope).

- V obchodu si u Olgy dokupte ještě nákupní tašku.

- Po přečtení knih v sídle hrdinů nezískáte umění šplhu, protože ho už máte. Také vitrínu zatím žádným způsobem neotevřete. Při zavěšení lana na kroužek u stropu, naleznete podivuhodnou dřevěnou destičku s neznámými znaky. Znamenají něco jako "Cosi je pod stolem".

- Kromě házení trénujte také šplhání. Bonsai z bahna zachráníte pomocí háku a lana. Nejdříve s tímto předmětem zničte kamennou hráz, potom vyšplhejte nahoru nad bonsai, který shora snadno vytáhnete.



- Psací stůl v klášteře jen tak nevylomíte, totéž platí i o rozbití vitríny.

- Chudáka Igora zavaleného pod náhrobním kamenem vysvobodíte také pomocí lana a to tak, že ho přehodíte přes větev stromu a zvednete náhrobek.

- Projít bažinami můžete pouze přeskakováním s ostrůvku na ostrůvek, což vám ale znatelně ubírá staminu. Sloup ale hlídá pouze jeden strážce, se kterým si snadno poradíte.

- Když se dostanete kobkou do knihovny č.2, zjistíte že jsou dveře zamčené. Proto veškerou činnost v hradu zatím vynechte a pokračujte dál v ději od schůzky s Katrin před městskou bránou.

- Po první noční schůzce s Katrin u hradní brány a rozhovorech v hostinci se přesuňte do sídla dobrodruhů. Po prohledání dolní části stolu, naleznete škrabopis s kódem pro vstup do tajné místnosti zlodějů. Podle něj otáčejte háky vedle knihovny. Vlezte do otevřeného otvoru. Z obrazu seberte kartičku, kterou použijte na otevření dveří vlevo od něj. Prozkoumejte kanál vpravo a z mříže v podlaze vytáhněte kovovou kliku k trezoru. Ihned jí nasaďte na sejf v místnosti za dveřmi. Otáčejte klikou postupně na písmena "F I L C H". Chybějící písmena abecedy jsou nahrazena čárkami. Získáte lockpick. Přečtěte si knihu z knihovny vpravo. Prozkoumejte zeď pod trezorem. Jděte k psacímu stolu a odstraňte past (Search for Traps). Potom vylomte zámek (Pick Lock) a přečtěte si knihu. Všimněte si v knize dětské říkanky. Odsuňte ležící sud pod obrazem a vyplňujte políčka z leva následujícími barvami: modrá, modrá, žlutá, zelená, zelená, zelená, červená, zelená, červená. Promluvte si se zakletým zlodějem. Na rozbořené zdi odsuňte obrazy, odstraňte pasti (Disarm Trap) složením tří stejných symbolů vedle sebe a otevřete trezory (Crack safe). Vlezte do vedlejšího kláštera a ve sklepení nyní otevřte psací stůl. Přečtěte si veškeré záznamy. Z výklenku ve sloupu vytáhněte pomocí nákupní tašky sošku brouka. Vraťte se do místnosti zlodějů a dejte sošku brouka tomu střevlíkovi s lidskou hlavou. Chodbou za ním se můžete dostat před městskou bránu.

- Do hradu se hlavní bránou nedostanete, protože pravděpodobně nemáte dostatek síly na vylomení železné mříže. Jděte na hřbitov a vstupte do hradu hrobkou. Podle mapy hradu jděte ke dveřím do haly. Namažte panty olejem a vyslechněte rozhovor dvou vampířích padouchů. Jděte ke knihovně č.1 a otočte erbem nad ní. Pokračujte až do pokoje malé holčičky. Popovídejte si s ní a s Tobym. Otevřete trezor "Pick Lock" a seberte obsah. V místnosti se sudy najdete na poličce prázdnou láhev. V pokoji vedle hlídá duch truhlu s pokladem. Co s ním je asi jasné. Knihovnu č. 2 otevřete pomocí svícnu na stěně. Ve svém pokoji budete nuceni prospat asi tak tři noci, než vás probudí rachot v hostinci.

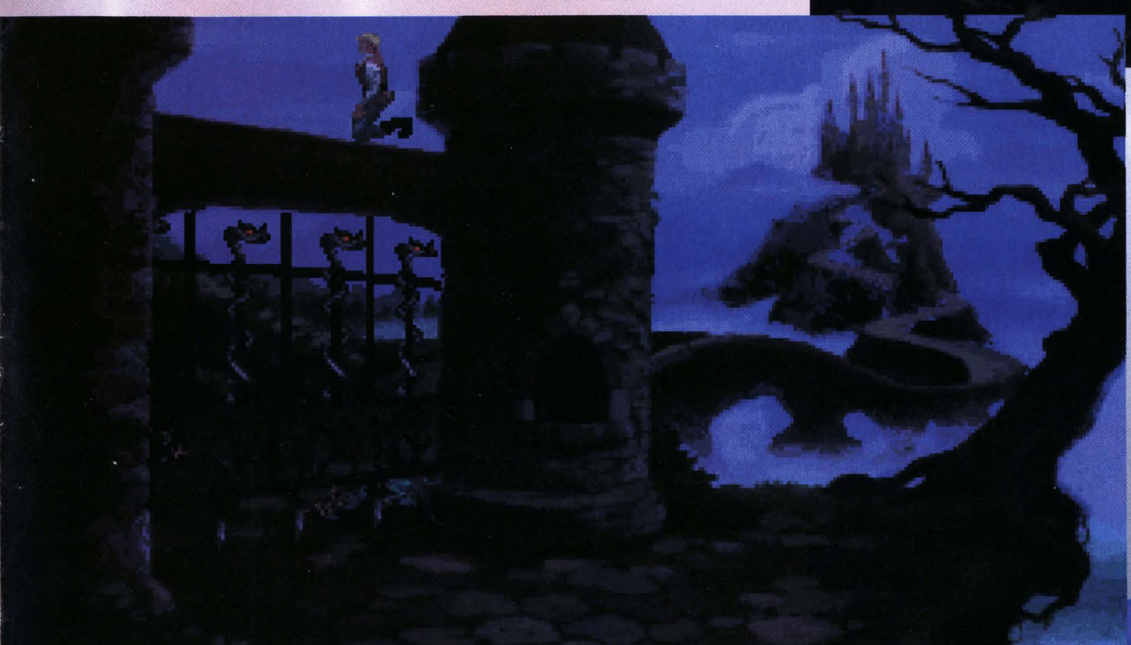
- Pouta v mučírně odemkněte zlodějským nářadím.

- Šikovným, poctivým čmajznutím knihy se vyhněte souboji s přerostlým moučným červem.

- Místo oštěpu hoďte po Ad Advisovi dýku.

ODLIŠNOSTI PRO KOUZELNÍKA :

- V jeskyni seberte místo meče a štítu kus látky. U propasti ho použijte (na sebe) a zakouzlete "LEVITATE".
- V boudě dobrodruhů nemůžete vzít hák s lanem. Není tam a ani ho nebudete potřebovat. Místo šplhu používejte kouzlo "LEVITATE". Meč z vitríny je vám rovněž k ničemu.
- Strážce tajného vchodu do sklepení v klášteře můžete též ubombardovat útočnými kouzly.
- Od doktora dostanete nové kouzlo "GLIDE", které vám umožní rychle se pohybovat nad hladinou vody.
- U bonsaje použijte místo kamenů dvakrát kouzlo "FORCE BOLT" a zachyťte ho kouzlem "FETCH".
- Rituál srdce nenajdete v mohyle ale získáte ho za pomoci čarovné hole, v kombinaci se zvláštním místem před Eraninou zahradou.
- Katrina vás naučí útočné kouzlo "FROST BITE"
- Keř před územím Baby Jagy lze také odčarovat kouzlem "OPEN" nebo "TRIGGER".
- Větvičku z keře ulomíte kouzlem "FORCE BOLT", lze ji pak zachytit kouzlem "FETCH".
- Zámek psacího stolu ve sklepení kláštera otevřte z bezpečné vzdálenosti kouzlem "OPEN". Žádná otrava vám ani nehrozí.



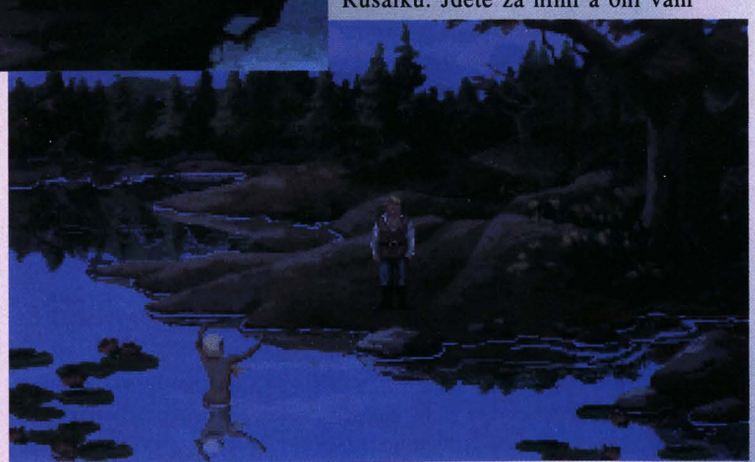
- Soška černého ptáka ve výklenku v klášteře se dá chytit kouzlem "FETCH".
- Pokud nemáte dost sil na zvednutí náhrobního kamene, použijte "OPEN".
- Od věštkyně nedostanete amulet, ale nové kouzlo "AURA". Používá se rovněž jako ochrana před nemrtvými.
- Před vstupem do bažin je dobré použít kouzlo "GLIDE" a pak se jen v pohodě sunout suchou nohou přes močály.
- Když navštívíte Babu Jagu a dáte jí česnek, můžete si říct o nové kouzlo "INVISIBILITY". Je to kouzlo neviditelnosti a umožní vám vyhnout se nechtěným soubojům. Používat se dá jen z klidu a jeho účinek mizí s prvním pohybem.
- Před Eraninou zahradou se v noci objeví kouzelná fontána. Napijte se z ní (Taste Water).
- Když v zahradě použijete kouzlo "DETECT MAGIC" najdete tři magicky aktivní místa. Za prvé je to strom s kouzelným ovocem. Plody se dají trhat kouzlem "FETCH". Zvyšují manu. (Samozřejmě je musíte nejdřív sníst). Dále jsou to kouzelné lampy, mohou se rozsvěcet a zhasínat kouzlem "TRIGGER". Nejdůležitější je hladina jezírka. Použijte na ni kouzlo "TRIGGER", tulipán otevřte "OPEN" a svitek zachyťte "FETCH". Kouzel není nikdy dost.
- Mříže u hradní brány mohou být pro kouzelníka tvrdým oříškem. Když tento krok vynecháte, nic se neděje. Do hradu choďte skrz hrobku.
- Místo používání lana s kotvou levitujte vzhůru.
- Po Ad Advisovi nic neházejte, sražte ho útočným kouzlem.

ODLIŠNOSTI PRO PALADINA:

Pokud se rozhodnete pro postavu Paladina, můžete ve hře využívat téměř všechny dovednosti Bojovníka Kouzelníka i Zloděje. Paladin má ale v Shadows of Darkness dokonce i svůj vlastní, mírně odlišný příběh. Setkáte se s duchem paladina Piotyra, který se zjevuje večer u monumentu s magickou holí.

V mohyle s rituálem srdce naleznete jeho kouzelný meč a od hlídače Dmitrije

potom dostanete i Piotyrův kouzelný štít. Dále vás Piotyr pošle za cikány zeptat se jak osvobodit Rusalku. Jděte za nimi a oni vám

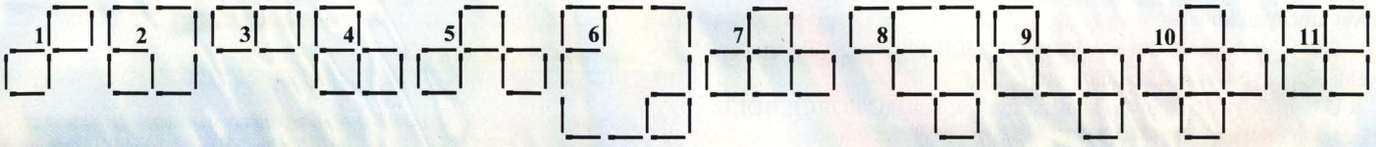


poradí. Na hřbitově si důkladně prohlédněte všechny náhrobní kameny. U jezera sdělte Rusalce její pravé jméno a řekněte si o její vlasy. Vetkněte je do malého koštěte, které buď koupíte u Olgy, nebo seberete u Nikolaje, a vraťte se na hřbitov. Koště použijte na náhrobek vpravo dole, první z leva. Nyní zpět k jezeru políbit Rusalku, i když teď vypadá tak trochu neupraveně.

DUNDY & PETR

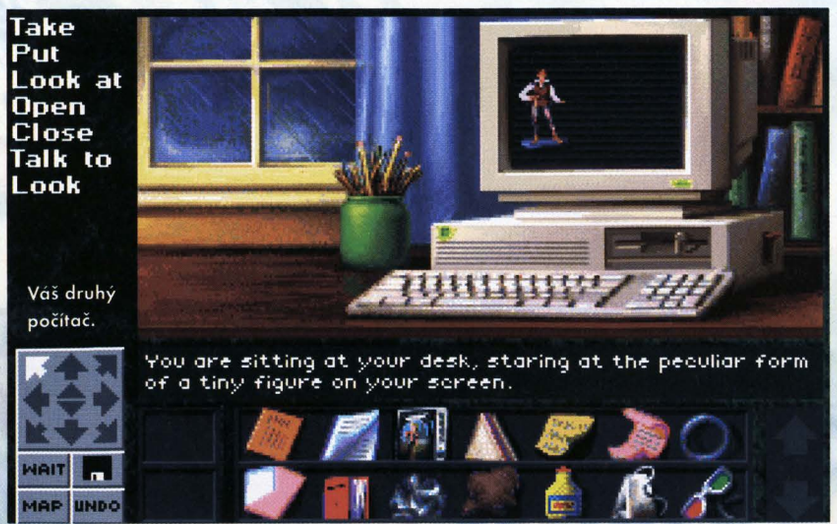
COMPANION

Matchsticks

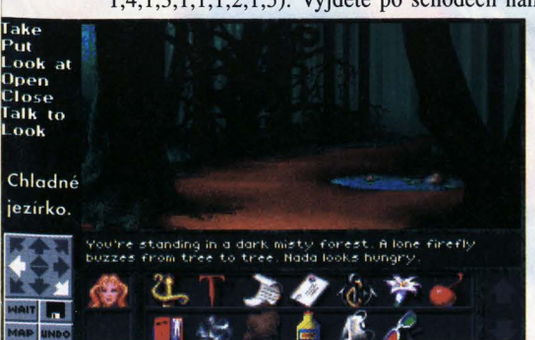


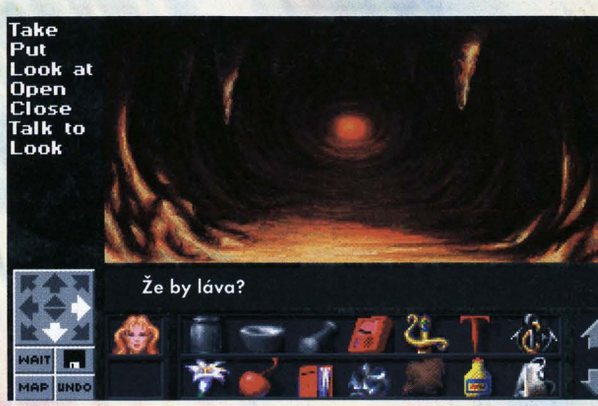
Nacházíte se ve svém pokoji. Seberte obálku, otevřte ji a přečtěte si dopis od Pii. Z monitoru odlepte žlutý papírek a přečtěte si ho. Jděte do předsíně, zmáčkněte vypínač, čímž rozsvítíte světlo. Pokračujte do kuchyně. Se stolu seberte sáček čaje. Otevřte mrazící box a vyndejte z něj hořčici a obložený chlebíček. Zvedněte telefon a pohovořte si s Ed (3,1,2,2,3 - čísla odpovídají řádkům v rozhovorech pouze při možnosti výběru). Dozvíte se něco o nové hře a zajistíte si její dodávku až ke dveřím. Znovu zvedněte sluchátko a zavolejte postupně na všechna telefonní čísla z žlutého papírku. Potom se vraťte do předsíně. Zmáčkněte tlačítko "Wait", čekání. Jakmile uslyšíte zvonek, otevřete venkovní dveře a zdvihněte balíček. Ve svém pokoji zásilku rozbalte. Naleznete hru pro své PC s názvem "Companions of Xanth". Otevřete krabici, vyndejte z ní a přečtěte si manuál a oranžovou kartu. Disketu zasuňte do 5,25" mechaniky. Zapněte počítač a zavřete onu mechaniku. Pohlédněte na obrazovku a pohovořte si s drobným mužem (5,4,4,4, 4). Jako svou hlavní hrdinku si zvolte krásnou, vysokou blondýnu v růžových šatech jménem Nada. Pro barevné vidění si nasaďte 3D brýle. Několikrát se pokuste otevřít druhé dveře zleva. Jakmile se vám to podaří, opusťte jeskyni. Venku se střetnete s vaší soupeřkou Kim (1). Jděte na severovýchod, dostanete se tak na lesní mýtinu. Se stromu utrhněte třešňovou bombu a ze země seberte květ plný másla. Pokračujte na východ. Když prozkoumáte studánku, opět v krátkém intru spatříte Kim a její přátele. Jděte do vesnice směrem na jihovýchod. Seberte kámen, z obou lamp sundejte skleněné kryty a promluvte si s Hlavounem (1,1,2,3,1,1,1,3,3). Získáte od něj klíč, kterým odemknete černou, železnou branku. Po otevření pokračujte na sever. Z mola seberte kus plachty a prohlédněte si lano uvázané na jednom z prken mola. Popovídejte si s Nadou (2,2), ta na vaši prosbu vytáhne lano i s kotvou. Vraťte se na lesní mýtinu, přivažte kotvu na konec lana a pomocí takto vytvořeného háku vytáhněte z vody tlustou kládu. Z květu vytáhněte veškeré máslo a chytněte do něj světlušku poletující nad pasekou. Ve vesnici dejte kládu Hlavounovy (3). Chvíli počkejte s pomocí příkazu "Wait", až do příchodu Hlavouna, který Vám donese opracované prkno. Jděte na východ. Na velký balvan položte prkno a na prkno kámen. Přesvědčte Nadu ať otestuje váš katapult (2). Běžte ve směru letu kamenu čili na severovýchod. Seberte kýbl a pokračujte stejným směrem svou cestou, až ke dveřím s velkým okem. Z poštovní schránky vytáhněte obálku, otevřte ji a přečtěte si psaní od Hlavouna. Promluvte si s okem (7,2,3,1,2,3). Po této debatě se oko zavře a vy máte možnost dveře otevřít. Vejděte do zahrady a vytáhněte ze země červené těčko. O jednu obrazovku dál seberte vejce. Na severovýchodě si promluvte s profesorem (2,4,4). Získáte recept na směs, která zničí kouř vycházející z lodních senzorů. Po přečtení tohoto receptu vložte do kýble vajíčko a světlušku. Vraťte se ke dveřím s velkým okem. Dejte do kbelíku dvě oči, které se povalují ve sněhu vedle dveří. Protože se vám pravděpodobně mezitím máslo rozteklo, seberte na mýtině nové, které vyndejte z květu a hoďte do kýble. V pramenitém potůčku naberte do tohoto kbelíku tři pinty vodu. Na východ odtud si zaplavte v malém jezírku a promluvte si z Nadou (3). Dostanete hlen, který ihned přidejte do kýble. Požádejte Nadu o druhý exemplář (3) a plavte v rybníčku tak dlouho, než Vám ho dá. Opět ho vložte do kbelíku a přidejte kus lodní plachty. Dovršíte tak směs, kterou odneste profesorovy do zahrady (1,1,1,1,1). Naleje vám roztok do skleněných krytů. Ve vesnici se dejte na sever a vkročte na palubu lodi. Spatříte dvě nádoby, ze kterých se bude intenzivně kouřit. Nalejte do nich jednotlivě roztok od profesora. Po krátkém intru se vraťte do vesnice, cestou vás osloví Nada (1,1) a později Hlavoun (1,5,1,1,1,6). Pokračujte až k profesorovi a promluvte s ním (2,1,1,1,1,1). Dejte mu dopis (1) a jděte na severozápad. Ocitnete se uprostřed pouště. Vede odtud pouze jediná cesta a to dveřmi. Neustále kombinujte čekání (Wait) s konverzací s Nadou (vždy 1). Jakmile se dveře objeví na trvalo, otevřte je a odejděte (1). Běžte na jihovýchod k malé tůni. Dívka jménem Metria se Vás bude snažit donutit k napití (2). Čekejte (2), čekejte (3,2), čekejte a ona zmizí, bohužel ne na pořád. Jděte na severozápad a záhy na sever. Otevřete dveře a vstupte do komplexu jeskyní. Podle mapy jděte nejkratší možnou cestou do místnosti číslo jedna. Znenadání se ocitnete v naprosté tmě. Dojde k záměně Nady za Matriy, kterou ovšem ihned nepoznáte. Několikrát se rozhlédněte v tmavé místnosti. Matria s podobou Nady Vás odvede zpět k tůňce (1,2). Neustále si s ní povídejte (vždy 1) až do té doby, než se promění zpět v Matriy (3). Získáte od ní detektor, který ihned zapněte. Vraťte se do jeskyní a podle mapy dojděte na bod dva, kde seberte paličku. Potom běžte do jeskyně číslo tři a podívejte se do zrcadla. Čtyřka označuje teleport, který Vás přenese do separované části jeskyní. Na políčku šest naleznete hmoždíř. V místnosti označené číslem sedm zmáčkněte šedý vypínač, objeví se druhý a potom třetí, atd. Až jich bude 16, všechny je povypínejte a stiskněte velké tlačítko. Otevře se tajný vchod, kterým se dostanete k Nadě (2,5,4,1). Promluvte na okovy, kterými je Nada připoutána ke zdi, tím ji osvobodíte (1,2). Na čísle osm najdete pootevřené dveře, které jednoduše seberte (1). Promění se v zavařovací sklenici. Vezměte ji a vraťte se k tlačítku číslo sedm. Stlačte ho, vstupte do mučírny, otevřte sklenici a naplňte ji modrou břečkou nalepenou na zdi. Jděte zpět ke dveřím, místnost osm, a použijte sklenici se směsí na železný strom. Uvolněnou cestou pokračujte na sever k ohnivému muži. Promluvte si z Nadou (1,1,1). Otevřte hořčici a nastříkejte ji do právě získané žemle. "Hot dog" neboli horký pes zmizí a uvolní Vám tak cestu na

S OF XANTH



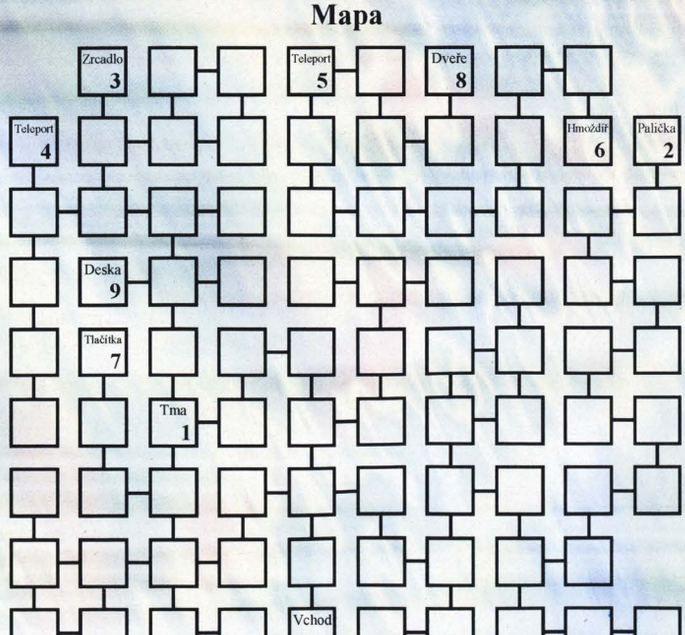
severovýchod k ohnivé bariéře. Seberte kus uhlí a vraťte se do jeskyní. V místnosti číslo devět narovnejte hnědý papír a přikryjte s ním kamennou desku. Potom papír přeškrtejte uhlím, vezměte ho zpět a přečtěte si obsah receptu. Vraťte se k ohnivému muži a pohovořte si s ním (3,1,1). Vložte bílí květ do hmoždíře, přilejte trochu ohnivé vody a pomocí paličky vytvořte těsto, které i s miskou zastrčte do díry ve skále. Chvíli vyčkejte a až bude koláč upečený, dejte ho ohnivému muži (3, 1,1). Jděte k ohnivé bariéře a hoďte do ní dynamit, který jste dostali za upečený koláč. Několikrát použijte tlačítko čekání a když bude bariéra pryč, pokračujte na sever. Hák hoďte na okraj díry ve stropu. Opusťte jeskyně (1) a jděte na sever k trollímu mostu (3,2,3,1,6). Přejděte most, vypněte hydrant a seberte hadici. Pod mostem v trollově doupěti běžte na levo do laboratoře. Hadici položte do díry uprostřed místnosti. Potom stlačte modré tlačítko, umístěné na zdi vedle skříně. Pusťte kohoutek a jakmile se díra naplní vodou, zaplavte si v ní a vylovte klíček, který dejte Trollovy (2,1,1,2). Seberte šachovnici úplně vlevo nazvanou "Matchsticks". V této hře musíte na určitý počet tahů složit určitý počet čtverců. Pro případ, že byste si nevěděli s něčím rady, přikládám kompletní výsledky této hry. Po úspěšném dokončení získáte od Trolla páčidlo. Opusťte útulnou chýši a pokračujte přes most a dále na severovýchod (2,1,3). Po vstupu do jeskyně naleznete podivuhodný počítač (2,2,1,2,3). Otevřete malá železná dvířka cylindru, vložte dovnitř destičku s písmenem "S" a potom je zavřete. Postupně do cylindru vložte stejným způsobem v tomto pořadí destičku "D", "P", "E", "A", "O", "B", "F", "E" a na závěr velké "T" z vašeho inventáře (1,1,2,2,1,1). V těchto rozhovorech získáte počítačový virus, který vložte do přístroje stejným způsobem jako destičky s písmeny (1,2). Pokračujte na severovýchod (2) a vstupte do chalupy. Seberte ponožku visící na zdi a promluvte si se stařenou (1,1,3,3, 3,1,2,2). Vyjděte ven a pokračujte na severovýchod. Vezměte větrný vak a vydejte se na jihovýchod. Když ponožkou ucpete trysku, sundáte malému chlapci míč. Stejnou cestou se vraťte k stařenčinu domu. Ulomené kolo nasaďte na hřídel vozíku, který posléze odstrčte a seberte plachtu ležící pod ním. Nyní běžte na severovýchod a záhy na sever. Plachtu natáhněte na ráhna lodi, odvažte lano a otevřete větrný pytel. Dostanete se přes jezero. Na druhé straně se ovšem střetnete s horským strážcem (1,4,1,4,1,2,1,5,1,2, 1,4,1,3,1,1,1,2,1,5). Vyjděte po schodech nahoru až k ceduli s nápisem "Mountain closed". Tuto desku seberte a dejte ji stařeně v chalupě (1). Od stavení se dejte jihovýchodním směrem (1,2,1). Lahvičku od stařenky dejte lidožroutce (1). Potom pokračujte uvolněnou cestou na jihovýchod, střetnete okřídleného koloucha (3,2,1,1). Na severovýchodě leží had (1,1,2,1,1), když budete pokračovat stejným směrem, narazíte na buvola (1,2). Pokračujte vaší cestou až do soutěsky. Nada odmítne slézt dolů (1,2), proto ve vaší strastiplné cestě budete pokračovat s dívkou Jenny a kocourem Sammy. Rovnou stanete před velkým problémem s drakem, který se neustále bude přibližovat v soutěsce proti vám. Promluvte si s Jenny (2,1,1). Nad drakem se pozvolna vznáší mrak jménem Fracto. Pokuste se ho rozčílit natolik, aby začalo sněžit. Neustále s ním navazujte kontakt (vždy 3). Jakmile bude drak zmražen, objevíte se před železnou branou jakéhosi hradu (1). Stlačte místo ztracené cihly na zdi vpravo. Najdete vypínač, po jehož zapnutí odstraníte železné mříže. Jděte tedy na sever a severozápad. Cvrčka poskakujícího před zraky obludy přiklopte sklenicí. Pokračujte na východ a severozápad. Seberte kytarové brnkátko a pomocí páčidla otevřte mříže. Jděte dolů a doleva k panelu s červenými vypínači. Zmáčkněte první, druhý a čtvrtý vypínač z leva. Ocitnete se v pracovně kouzelníka Humfreye (1,2,1, 1). Dostanete od něj "Hypnodyni", kterou ihned velmi důkladně prozkoumejte. Přenese vás do zahrady strašidelného domu. Jděte severovýchodně a severozápadně. Kytarové brnkátko použijte na odemknutí zámku. Otevřte dveře a vstupte do sklepa. Ve tmě seberte motouz lana a klíč, který použijte na otevření dveří. Opusťte sklep a lenem zajistěte páku na zábradlí. Pokračujte nahoru (2) a zmáčkněte červené tlačítko. Dostanete se do místnosti s kostlivcem. Seberte lahvičku a prozkoumejte na krbu čtvrtou knihu z leva. Opět stojíte před schodištěm. Na okno hned vedle použijte lahvičku od kostlivce. Seberte hůlku a jděte nahoru. Hůlku použijte na zachycení háčku u stropu. Vylezte na půdu. Uvidíte Kim, jak sahá po výhře celé hry. Rychle hoďte meč po této ceně...GAME OVER...jděte k telefonu a zdvihněte sluchátko... ANOTHER GAME OVER...





DUNDY

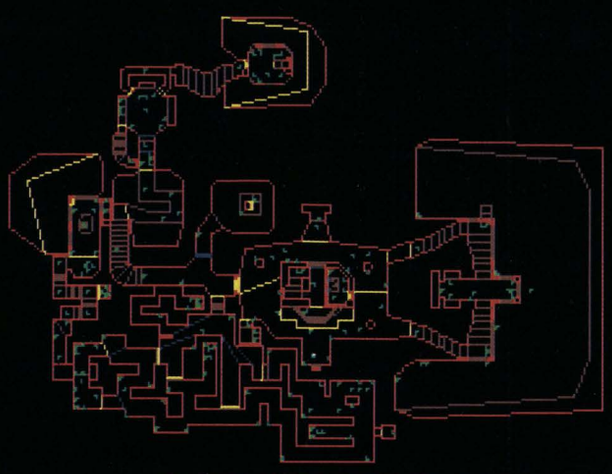
Mapa



DOOM

Červená - zdi
Žlutá - dveře a spínače
Zelená - předměty a nepřátelé

E1M1: HANGAR

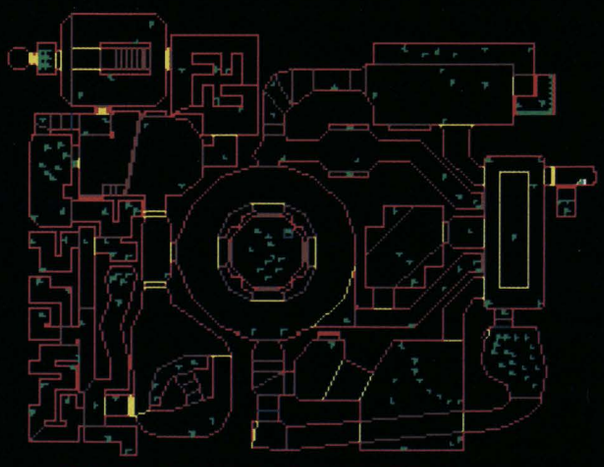


E1M2: NUCLEAR PLANT

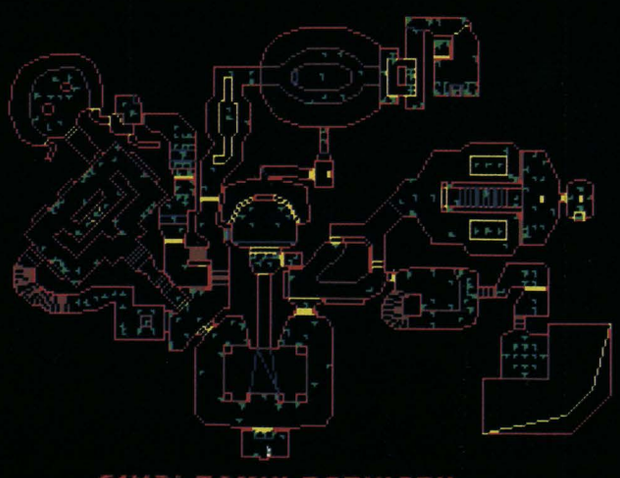
E1M8: PHOBOS ANOMALY

E1M7: COMPUTER STATION

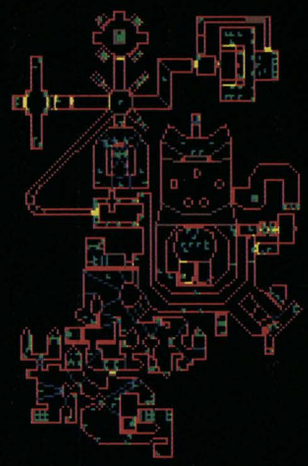
E1M9: MILITARY BASE



E1M4: COMMAND CONTROL



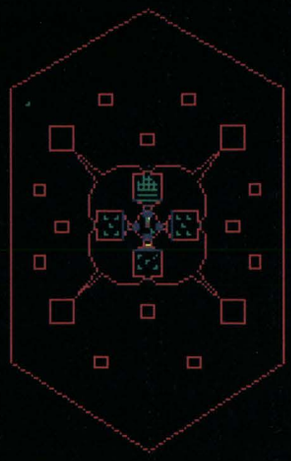
E1M3: TOXIN REFINERY



E2M6: HALLS OF THE DAMNED

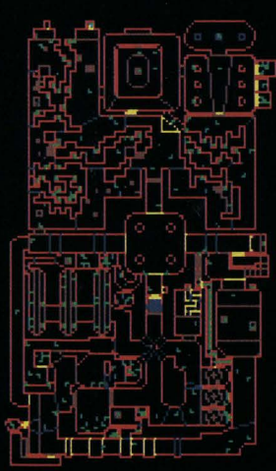
E1M6: CENTRAL PROCESSING

E2M8: TOWER OF BABEL

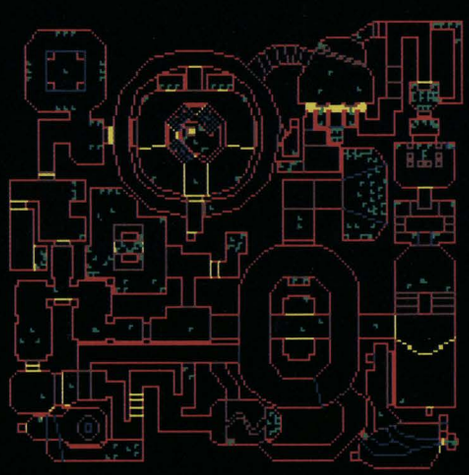


E2M3: REFINERY

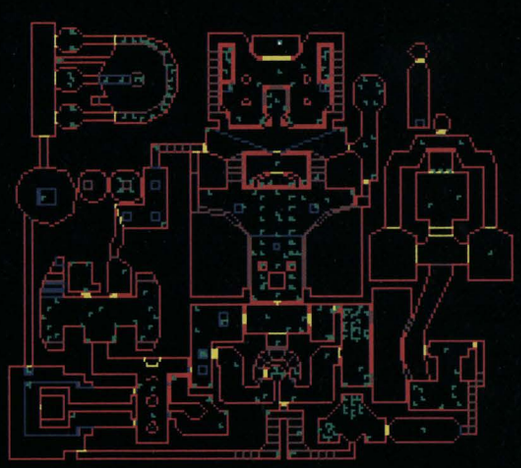
E2M1: DEIMOS ANOMALY



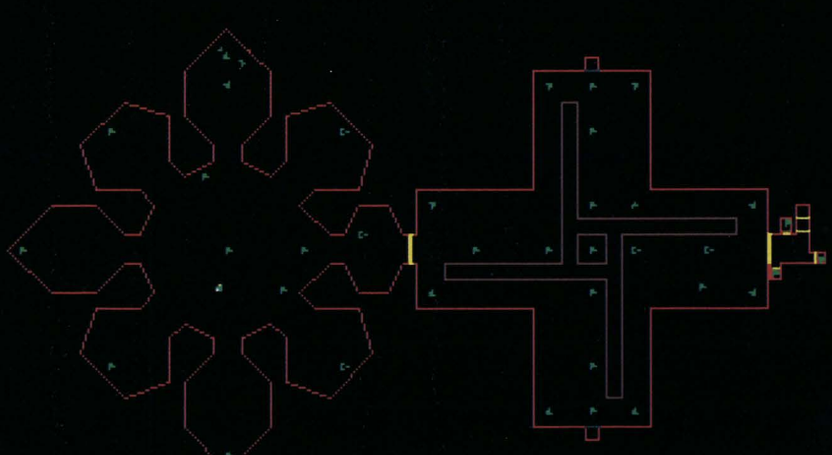
E2M2: CONTAINMENT AREA



E2M4: DEIMOS LAB



E2M5: COMMAND CENTER

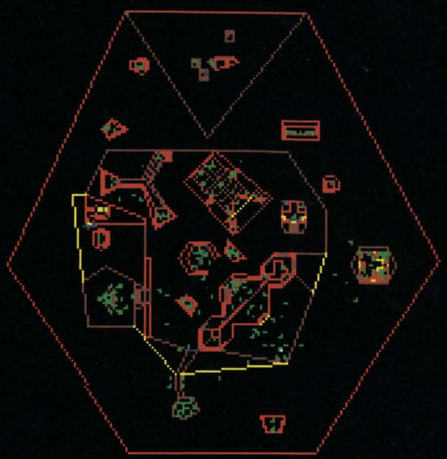


E2M9: FORTRESS OF MYSTERY

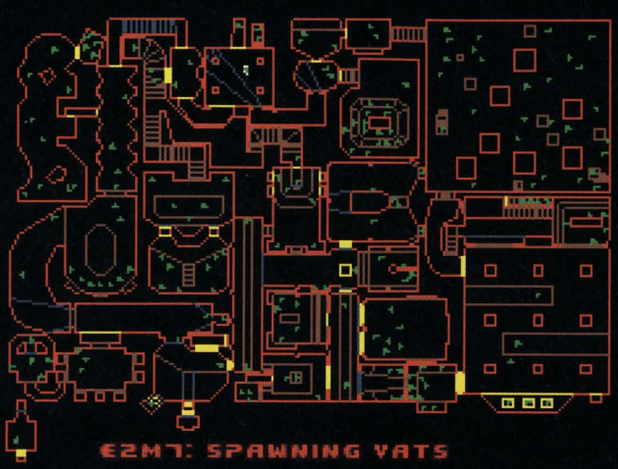
E1M5: PHOBOS LAB

E3M2: SLOUGH OF DESPAIR

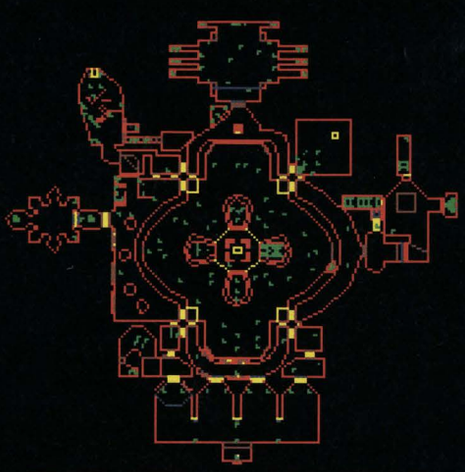
E3M1: HELL KEEP



E3M6: MT. EREBUS

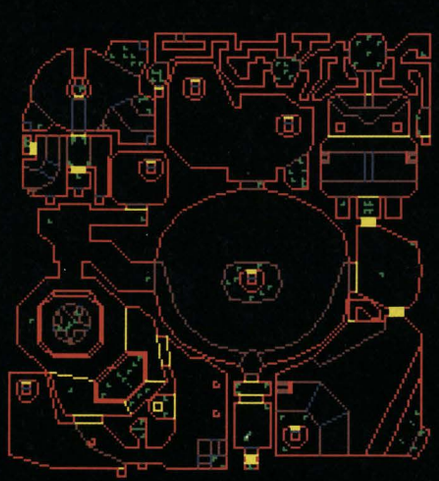


E2M7: SPAWNING VATS

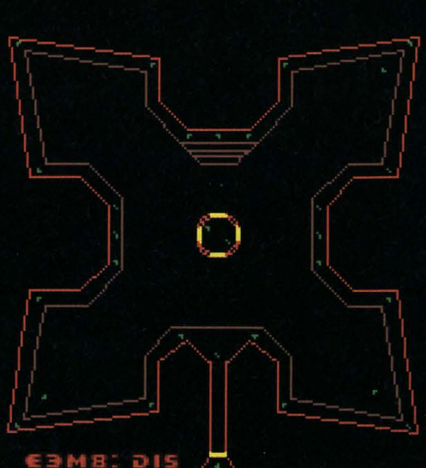


E3M5: UNHOLY CATHEDRAL

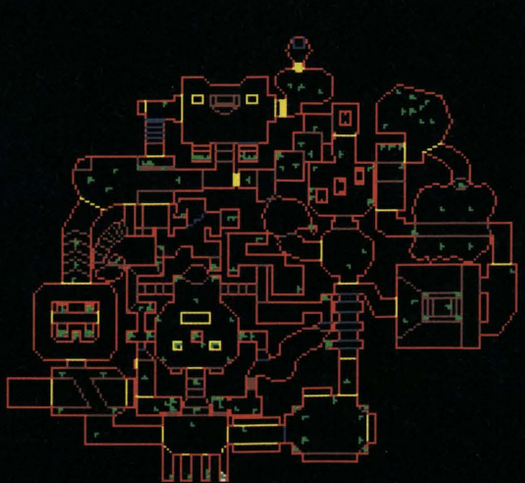
E3M4: HOUSE OF PAIN



E3M7: LIMBO



E3M8: DIS



E3M3: PANDEMONIUM

GOBLIINS III

Ten kdo dohrál GOBLIIINS I a II, má nyní možnost dohrát i díl třetí, který je ještě delší a komplikovanější než jeho předchůdci. Jelikož je návod poměrně dlouhý, budu se mu ihned věnovat.

LOĎ

Seberte golfovou hůl a rozvažte uzel na horní palubě. S papouškem CHUCKEM, který se takto objevil, promluvte, a nebojte se ho praštit holí po zobáku. Pomocí mince vyšroubujte hák a zavěste ho do oka na provazu. Z bedny na přídi vyndejte pepř a zvon, kterým "vycucněte" CHUMPA. CHUMPEM zatáhněte za závaží a jestli budete dost rychlý, tak je deštník váš. BLOUNTEM si stoupněte na ruku a CHUCKEM skočte na dlaždici (FLACKSTONE). Seberte zub a jděte do barelu na levo lodi a upevněte deštník do díry a zubem přeřežte provaz. ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁáááááá.

SKŘETI

Seberte deštník a použijte ho na levou díru. Podívejte se na slečnu dírou v zubu. Pomocí plochého kamene se přestřelte na druhou stranu a seberte ruku. Teď se musíte zbavit postupně všech skřetů, a proto první dva odpalte holí a seberte topinku. MACovi dejte nejprve penízek a pak ho ihned odpalte. Do helmy dejte topinku a zamíchejte ji pomocí hole. Zezadu nasypte prášek BANZAIovi za krk a odstřelte ho. Pak seberte štít a zavěste ho na kříví. KENDOvi dejte ruku a pošlete ho do nebe. ZEMPOVI nasypte za krk pepř a seberte hůlku. CHUMPEM vyprovokujte posledního skřeta a BLOUNTEM mu zatahejte za jazyk a cesta je volná. Hůlku dejte do díry ve stěně a krále opět vyprovokujte CHUMPEM a v pravý čas shoďte kámen a dívka je zachráněna.

TMA

Nahmatejte sirky a použijte je tam, kde to jde. Seberte naběračku a konec kosy. Kusem kosy vypáčte všechny tři otvory a uřízněte hadičku u šaška. Podpalte pirátovi nohu a zase jí hadičkou uhaste a tím získáte žlutý oheň a ten dejte do skleněné kádě. Zatlačte na tlačítko u AMONIAC a seberte zrcadlo. U šaška seberte masku a dejte ji na lebku, kterou otevřete. Lebku zase zavřete a máte modrý plamen, který dejte do kádě. Ze zelené ruky seberte zátku a místo ní tam dejte zrcátko. Naběračkou vyndejte žlutý plamen a dále pomocí naběračky seškrabte trochu krve ze slova AMONIAC. Krev nalejte pirátovi do lahve a je vaše. Láhev postavte na plošinku PEDESTAL a zazátkujte ji. Poslední plamen je váš. Červený plamen dejte do kádě a na lebku, která se objeví, dejte masku. Vyndejte modrý plamen a vampírovi dejte kus kosy do úst. Teď všechny plaménky do kádě a další level Vás nemine.

DRAK

Seberte obě části dolmenu a větší kámen hoďte na kříví dole. Vezměte houbu, namočte ji do bazénku a uhaste oheň. Nyní můžete sebrat vidličku. S BLOUNTEM si stoupněte na levou stranu pastičky a CHUMPEM zatahejte za maso. Promluvte z králem a nadzvedněte střechu věže. Seskočte a popovídejte si s princem a on vám dá lahvičku MEMORANDA. Teď již můžete pomocí vidličky sundat maso a vypravit se do dalšího obrazu (dveřmi vpravo). Seberte lžíci a položte ji na kámen. Dírou ve stěně prolezte pro cukr a CHUMPEM si stoupněte doleva na lžíci a BLOUNTEM na ni cukr hoďte. CHUMPEM čichněte k paprice a BLOUNTEM rychle okořeňte maso. S takto upraveným masem se vraťte do prvního obrazu. Do nozdry u skály dejte vidličku a druhou díru zacpěte penízkem. Nalijte MEMORANDUM do bazénku a na vidličku napíchněte okořeněné maso. A máte draka, seberte minci a jděte do druhého obrazu. CHUMPEM se postavte na psí ruku a BLOUNTEM dejte psovi cukr. Na spodek klece hoďte zvon a na něj navažte sebranou tkaničku. Promluvte s myšákem a dejte mu penízek. Klíčkem odemkněte malá dvířka a pusťte do nich draka. Myšákovi klíček vraťte a KORINĚ dejte kámen a pohovořte z kapitánem, kterému poté dejte dopis (krásně ho zabalí). Samozřejmě ho seberte a prozkoumejte KORININ meč.

DYNAMIT

Seberte chlupy z housenky, střelný prach a tyčku, se kterou dloubněte do kamene nad mnichem. Seberte kámen a pomocí hůlky sundejte z lebky helmu. Kamenem rozbijte flétnu a uhoďte do pařezu na pravo. Smůlu naberte do helmy. Vezměte malou tubu a opracujte ji kamenem. OOYOU (hrozné jméno) si stopněte na pařez nahoře a dejte vyrobenou flétnu flétnistovi. Ve chvíli, kdy přiletí pták s OOYOU, nasedněte a kouzlo je vaše. Opět seberte tubu a dejte do ní střelný prach, knot a pak škrtněte kamenem o hlavu. Dynamit hoďte na velký kámen v pravo. OOYOU zakouzlete na malý výhonek a seberte bambus. OOYOU dále zakouzlete na lebku a máte další knoty. Teď musíte vyrobit velký dynamit. Do stojanu upevněte bambus, nasypte tam prach, zalejte to smolou, dejte tam knot a škrtněte kamenem. Hoďte to rychle na část věže. Takto postupně zničte celou věž (šest krát). Po zničení celé věže si promluvte z čarodějem. BLOUNTEM jděte do dveří (nahoře).

MĚSTO

Vejděte dovnitř do domu a chlapovi dejte penízek a dopis. Seberte vejce BOA-BOA a klíč, kterým odemkněte MOONSTONE. Ve vlčí podobě si promluvte z chlapem a skočte na pohovku. Seberte špageru a otevřete hrnec. Hoďte skříňku CUPBOARD dolu a z poličky CORNICE na ni skočte. Z rozbité skříňky seberte kladivo a pomocí pera skočte nahoru, kde kladivem uražte roh jednorožci. Roh seberte a vyjděte ven. Do děravé střechy dejte deštník a od babky dostanete láhev horké vody, kterou dejte na vodítko na střeše. Vlevo zazvoňte dva krát na zvonek a vejděte do alch. dílny. (Levá ruka věci používá a pravá je bere.) Levou rukou sáhněte na otačeč stránek a přečtěte si návod na GROMIXIR. Seberte vajíčko a dejte ho na láhev horké vody. Střep z vajíčka vhoďte do nádoby MORTAL a pomocí paličky ji roztlučte. Pusťte vodu a z misky ji nalejte do CATLE. Vezměte špagetu a vhoďte ji tam, a pak pomocí zapalovače, ze skříňky, pod kotlem zapalte. Vařenou špagetu vyndejte. Roh z jednorožce dejte dole na plotýnku a podpalte ho. Do MIXERU dejte všechny tři ingredience - rozdrcený střep, vařenou špagetu a spálený roh. A máte GROMIXIR, který dejte hned napít malému hádkovi (FULBERT). Poté ho nalejte do lahve. Vyjděte ven a GROMIXIR dejte vylíhlému ptáčkovi a jděte do domu vpravo. FULBERTEM stiskněte tlačítko. Vlkem zvedněte noční stolek a FULBERTEM rychle vykopněte mýdlo, které seberte. Pomocí kladiva se podívejte na padací dveře a kost je vaše. Kladivo ještě použijte na TRAVELING BOX a získáte píšťalu. A do třetice si pomocí kladiva "popovídejte" s chlapem a penízek je opět váš.

Vyjděte ven a GROMIXIREM zalijte obě květiny. BLOUNTEM zatáhněte za páku vpravo a naskočte na kouli a rychle skočte FULBERTEM na páku. FULBERTEM vylezte nahoru po květině a udělejte s ním most pro BLOUNTA, aby mohl sebrat SHOLE-SOLE. Dolu se dostanete komínem. FULBERTEM vylezte nahoru po druhé květině a seberte dopis, který použijte dvakrát na zrcadlo. FULBERTEM znovu vylezte po květině a rychle seberte spadlý květ. Jděte do alch. dílny, otočte stranu a přečtěte si návod na SPEEDIXIR. Rozdrťte kost z chobotnice v PESTLE, dále uvařte SHOLE-SOLE (jako špagetu) a nakonec vydestilujte květ (dejte květ do destilačního přístroje a podpalte hořák). Nyní dejte všechny tři ingredience do mixeru a zapněte ho (vařené SHOLE-SOLE, rozdrcená kost a výtažek z květu). Hotový elixír opět nalejte do lahve vpravo. Vyjděte ven a vylezte na střechu, FULBERTEM udělejte most a BLOUNTEM přejděte ke zvonu. Napijte se SPEEDIXIRU a použijte píšťalu na zvon. Přeběhněte zpět a dloubněte do ptáka ve hnízdě. A rychle běžte sebrat padající pírko. Až se vám to povede, jděte do alch. dílny a namíchejte poslední elixír. Do bazénku nahoře nalijte vodu a namočte mýdlo. Pomocí mince pusťte větrák a rychle namočte klíč do mýdlové vody a použijte ho na větrák. Vydestilujte MEMORANDUM a nalijte ho také do MIXERU. Nakonec seberte pírko a podpalte ho dole na plotně. Vzniklý prášek nasypte do MIXERU a pusťte ho. Hotový elixír nalijte opět do lahve.

Nebezpečně naštvaný vlk.

NEBE

Seberte nůž. Napravo seberte závaží a vhoďte ho do koše balónu a hned ho odřízněte (zbavíte se kozy). Promluvte s OOYOU. BLOUNTEM vypusťte balónek a až bude nad OOYOU, tak s ním naskočte. OOYOU zakouzlete na trs vlasů a BLOUNTEM si pohovořte s obrem. BLOUNTEM vypusťte další balónek a OOYOU se opět přeneste. Zakouzlete na kámen a BLOUNTEM seberte dole vlasec pomocí golfové hole. Přejděte do druhého obrazu. OOYOU si stoupněte na lopatku vlevo a BLOUNTEM pomocí spínače posuňte rameno katapultu o jeden stupeň a podívejte se do dalekohledu ve věži vpravo. Až OYOU přistanete, zakouzlete na sýr. BLOUNTEM dejte katapult do původní polohy a stoupněte si na lopatku. OOYOU nastavte katapult o jeden

stupeň a zakouzlete na obrázek loděk nahoře. Po přistání seberte červa pomocí prutu. Dejte katapult opět do původní polohy a stiskněte druhé tlačítko. Nastavte katapult o dva stupně a podívejte se do dalekohledu. Jestli jste dobře mířili, tak COLLOS přišel o přilbu. Vraťte se do prvního obrazu. Dírou v mracích chyťte prutem rybu a ještě prutem přitáhněte mrak vlevo. OYOU si stoupněte před obličej obra, BLOUNTEM vypusťte balónek a leťte rychle vlevo k mraku. V pravou chvíli naskočte OOYOU na balónek a BLOUNTEM propíchněte mrak (nožem). OYOU vlezte na kráter a BLOUNTEM zacpěte dolní geizir. Uřežte závaží a OOYOU naskočte do balónu. Až bude OOYA v balóně, přidejte tam dvě závaží. BLOUNTEM použijte dalekohled na STAIN (věc na ostrově připomínající znak dolaru). OOYOU na blechu zakouzlete, BLOUNTEM ji seberte a přejděte do druhého obrazu. Rybou přeřežte COLLUM a OOYOU promluvte s BLOUNTEM. Stínem promluvte z oběma stínama a na robota použijte nůž. Blechu hoďte na COLLOSOVU hlavu.

To je ale velká pastiča, skoro jako na draka.

BLECHA

S blechou zalezte dole do zubu a párátko, které takto získáte, dejte do pravého oka. Do oka se podívejte a zjistíte, že je v něm kamínek. Skočte do levého ucha a kamínek je venku. Vezměte párátko a jděte dolu k jizvě. Až vykoukne malé bleší mimino, tak se ho nebojte bouchnout párátkem. Postupně musíte bouchnout celou rodinu a nakonec tátu "blešáka". Jestli se Vám nepovede všechny hned pobít, tak to zkoušejte tak dlouho, až to půjde. Zatáhněte za chlup v nose a rychle strčte kamínek na slzu. Znovu zatáhněte, ale tentokrát se po slze svezte vy. Po příjezdu skopněte kamínek pryč a dveřmi vpravo se vraťte do obrazu s katapultem.

BLOUNTOVÝM stínem seberte ze země kamének z COLOSSUSOVA oka a dejte ho do soukolí stroje dole. OOYOU zakouzlete na sadu lodiček na hoře a dole seberte spadlé kolečko. Kolečko dejte do díry v robotovi a z jazyka mu seberte smítko pylu a hoďte ho na COLOSSUSE a budete přeneseni zpět k bleše. Blechou skočte na nos a až se začne COLOSSUS drbat, vlezte na nos znovu. Seberte pyl a dejte ho do pravého ucha. Jelikož zůstane uvízlé, tak ho tam musíte napresovat. Do dírky v nose dejte párátko a skočte na límec v pravo.

VLÁDCI

V tomto dvojlevelu musíte uspokojit dva vládce, tak do toho. Z FULBERTEM vylezte na svícen a seberte svíčku. FULBERTA postavte na misku na stole a vlkem praštěte do zeleniny vedle ní. Tím rozhoupete lustr. Vlkem rychle skočte na druhý lustr, seberte fenykl a nadzvedněte pokličku hrnce. Popovídejte si z princeznou a otravnou stráž rychle zneškodněte kladivem. Seberte pistoli, popovídejte si se ženskou a polibte princeznu. Rychle (dokud se ženská nedívá) seberte hůlku. Jestli se Vám to nepovede, zkuste to znovu. Oběma projděte dveřmi nahoře a vlkem si stoupněte pod knihu. FULBERTEM vylezte po tyči a zatím co bude vlk chytat brýle, tak vlezte FULBERTEM zpět dveřmi a stoupněte si dolu mezi kašnu a ruce na zdi. Jestli jste zachránili brýle, tak je použijte dole na sebrání cibule. Prozkoumejte obě části fontány a vyslechněte princeznu. Nyní dejte svíčku do prostřední ruky a zapalte ji hůlkou. Dále to samé zopakujte u levé a pak u pravé ruky. (Jestli se Vám to nepovede na tuto kombinaci zkuste jinou.) Teď byste už měli mít kašnu otevřenou. Vlezte tam.

Na druhé straně dejte králi ruku a TIBovi nahoře pistoli. Vlevo seberte talíř a FILOVI dejte FENNEL (fenykl). FULBERTEM vylezte na jeho tyč a BLOUNTEM skočte rychle na druhý lustr. Popovídejte s motýlem. Dole použijte na chlapa ze sekerou cibuli a rychle mu ji vyfoukněte. Šaškovi dejte hůlku a FULBERTEM vlezte do dírky pro brouky a rychle s ním vylezte na FILOVU tyč. V tu samou chvíli dejte BLOUNTEM talíř šaškovi. Král vyhodí bačkoru k FILOVI a vy ji rychle musíte sebrat. Od šaška si vezměte hůlku, kterou postupně uhaste pravý, levý a prostřední svícen. Jestli je kombinace správná, otevře se kašna a vy pomocí mince prolezte zpět. Na druhé straně se pomocí rozhoupání lustru opět dostaňte nad krb, do hrnce dejte sekyru a FULBERTEM se připravte k princezně. Vlkem zalezte do krbu. Jakmile se začnou "slejzat" trpaslíci vylezte FULBERTEM na svícen. Tímto strčíte do lebky a ta by se měla hodem sekery uvolnit. Jestli se to nepovede, zopakujte celou operaci znovu. Seberte sekeru, lebku a princezně dejte bačkoru. Fontánou přejděte do druhého obrazu, skřetímu králi dejte lebku a opusťte místnost dveřmi vlevo.

ŠACHY

Přejděte do druhého obrazu (vpravo). Vlkem seberte štětec a zaskákejte třikrát na knihu geometrie. Až spadnou hřebíky, tak je vhoďte do dutiny stromu v knize. Takto získáte první figurku. Stoupněte si doprava k číslicím a FULBERTEM bouchněte do prášku nad ním. Vlkem se prášku nadýchejte. Sekerou rozsekejte dřevěnou tyčku a seberte špalek dřeva. Seberte koně a stoupněte si k pavoukovi. FULBERTEM zakryjte na obraze měsíc. Nyní seberte všechna rozházená čísla kromě nuly. Osmičku získáte tak, že kružítkem, které získáte v sešitě nad svíčkou, nakreslíte dva kruhy na papír dole. Všech devět čísel naházejte do inkoustu a ponořte tam štětec. Pomocí štětce namalujte před vozem na obraze koně a místo kola vložte minci. Seberte minci a kus mramoru z vozu. V sešitě vedle obrazu ještě seberte křídu a promluvte si z obrazem studenta. Otočte list v knize a štětcem domalujte cestu. Zavolejte do hradu a rytíři dejte koně. Otočte na další list a na zeď namalujte pěvce, namalujte ho podruhé a seberte loutnu. Otočte ještě jednou a promluvte si z BLOUNTEM. Vraťte se zpátky k šachům.

Křídou nakreslete BLOUNTA na špalík dřeva, do pravé ruky si vezměte kladivo a do levé dláto. Kladivem několikrát uhoďte do dláta a vyřezaného BLOUNTA namočte do barvy. Pomocí štětce namalujte ještě BLOUNTOVI oči a postavte ho na šachovnici. Stejným postupem vytvořte z mramoru vlka, ale místo křídy použijte kružítka a místo dláta "majzlík". Hotového vlka opět ponořte do barvy, namalujte štětcem a pak ho dejte na šachovnici. Dále vezměte do pravé ruky jeden míček a druhý do levé. Za chvíli přiberte i třetí. Do nakřáplého prasátka dejte minci a myšákovi zahrajte na mandolínu (mandolínu uchopte do pravé ruky a levou hrajte). Zpitomělého myšáka seberte a postavte na šachovnici (modré pole pod katem). Po nahrání znovu vylákejte myšáka a opakujte hraní na mandolínu a postavte ho znovu na šachovnici (jedná se asi o chybu programu.) Takto jste se zbavili první figury. Musíte se zbavit všech a dát králi mat. Střelcem jděte o jedno pole nahoru a dvě doprava. A další figura je pryč. Dále jděte střelcem o jedno pole doleva a jedno nahoru. A klíč je dole. Rytířem skočte jako v šachách koněm (na pole kam to půjde). Střelcem jděte o jedno pole doprava a další figura je pryč. Vlkem se dostaňte až k páce a je po katovi. BLOUNTEM si stoupněte před věž (na klíč). Střelcem jděte jednou vlevo a dvakrát dolu, pak jděte rytířem na jeho místo a odtud skočte na modré pole před sekyrou a odtud mezi krále a draka. Vlkem dojděte k sekyře a jestli jste vše dobře udělali je král nahraný.

BLOUNTEM si ještě stoupněte na pole s obrázkem mandolíny a na tomto poli mu ji také dejte (to malou). Nakonec se BLOUNTEM vraťte na předchozí pole před věž.

ZRCADLA

Seberte vajíčko a vhoďte ho do zrcadla času. Vhoďte tam ještě vylíhlé kuře. Slepici dejte do zrcadla tloustnutí a přejděte do druhého obrazu. Vlkem rozbijte sklíčko u zrcadla a BLOUNTEM pomocí knoflíku naštelujte obraz COLOSSUSE. Nebojte se ho bouchnout vlkem přes nos a seberte smítko. Vlkem přehoďte dvakrát výhybku, nasedněte do vozíčku a skočte do jezírka. Zpátky z hráze se vždy dostanete pomocí FLACSTONE. Nyní nastupte do vozíčku BLOUNTEM a do oka v jezírku vhoďte smítko. BLOUNTEM znovu vlezte do vozíku a až protrhne bublinu, přehoďte vlkem páku a nasedněte do vozíku. Tím se vlkem dostanete doleva, kde vyražte ze zdi píšťalku na draka. Vlkem se vraťte tunely k páce a celou akci zopakujte, ale do vozíčku nastupte nakonec BLOUNTEM. Seberte píšťalu a zalijte GROMIXIREM květinu vpravo dole. Na vyrostlý stonek pošlete FULBERTA a do pavilonu zapískejte píšťalou. Malému drakovi dejte napít GROMIXIRU a nasedněte na něj. Zrní sezobněte slepicí a poslední kousek seberte. Použijte píšťalu na zavřenou ohradu a tunelem se dostaňte ke klíči. Na klíč také zapískejte a až ho seberete, otevřete jím krabici, ze které vyndejte líčidlo. Vraťte se k zrcadlům. BLOUNTEM předejte tlustou slepici jeho odrazu (pomocí PASAGE). Odrazem použijte tlustou slepici na zrcadlo hubnutí a vraťte ji BLOUNTOVI, kterým ji dejte dvakrát do zrcadla času. Malé kuře vhoďte do zrcadla tloustnutí a předejte ho odrazu. Odrazem dejte tlusté kuře do velké díry a hodiny jsou skoro nařízeny. Kuře dejte ještě dvakrát do zrcadla hubnutí a dejte ho BLOUNTOVI, kterým ho pošlete do malé díry. Po zazvonění budíku dejte démonovi zrnko obilí. Odrazem seberte druhé líčidlo a s oběma přejděte doleva k velkému zrcadlu. BLOUNTEM použijte líčidlo na zrcadlo a až se změní v krasavce udělejte rychle to samé s jeho odrazem. Oba by měli zrcadlem proskočit.

NOTY

Mříž vlevo rozsekejte sekyrou a vpravo zeď kladivem. Na obou stranách zazvoňte na zvonek a až ruce vyběhnou a napnou řetěz skočte na něj a tím shodíte noty. Noty seberte a promluvte si z oběma hlavama, ďáblíkem a andělem. Ze země seberte spadlý provázek a noty vhoďte do vody. Opět zazvoňte na oba zvonky, ale místo na naplý řetěz skočte do vypuštěného bazénku. Žluté noty dejte na stojan andílkovi a červené ďáblovi. U ďáblíka bouchněte kladivem do mraku a u andílka vhoďte rychle minci na talíř. Na obě noty, které se takto spojí, použijte provázek a teď už jen zazvoňte na zvonky a čeká Vás krátké demo.

Za pomoc při zákysech děkuji P.Z.

Po návodu na ELVIRU XII a BELHODERA VIII se možná sejdeme u GOBLIIINS IV.

BEAST

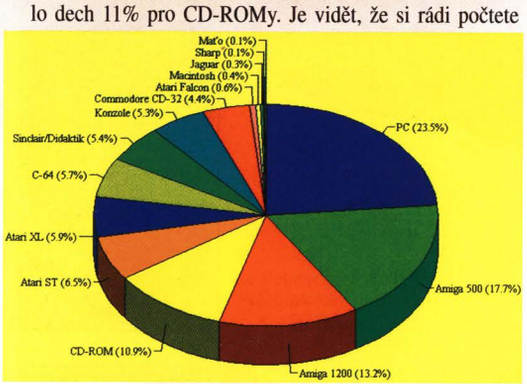
ANKETA

VÁŽENÍ A MILÍ...

Díky Vám všem, kterým není lhostejný osud Excaliburu a kteří jste nám zaslali vyplněné anketní lístky. Nevím, kolik procent z Vás by nám muselo poslat své odpovědi, aby to bylo považováno za průměrný a dostatečně veliký vzorek čtenářů, ale obávám se, že něco kolem 290 lidí (tj. 1% čtenářů) by statistika asi nepotěšilo. Nám to stačit muselo. (Toto psal autor velmi dávno. Od té doby přišlo minimálně jednou tolik odpovědí a další stále chodí. Takže díky za rekordní odezvu! - pozn. vyd.)

Jak jste tedy hlasovali?

• Největší boj se strhl (podle očekávání) o to, pro majitele kterých počítačů bude Excalibur psát především . Upřímně řečeno, výsledky nedopadly zcela podle našeho předpokladu. PCčka získala sice největší počet hlasů (napsalo si o ně 67% čtenářů*), ale nejrozšířenější herní stroj A500 se drží v těsném závěsu. Její mladší sestra A1200 obsadila (překvapivě!) 3. místo. (Nebojte se napsat pravdu - Amigy to vyhrály! - pozn. vyd.) Úplně mi vyrazilo dech 11% pro CD-ROMy. Je vidět, že si rádi počtete

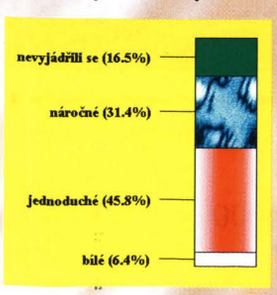


o hrách No. 1. Osmibity jsou poměrně vyrovnané a dohromady mají 15%, což jsme sice nečekali, ale je to tak akorát. Těší nás minimální zájem o herní konzole, neboť jejich majitelé se hodně ozývají a my jsme se báli, že jich bude daleko víc... Zbylá procenta a přesné poměrné zastoupení Vašich hlasů pro jednotlivé stroje si prohlédněte na grafu 1. (poznámka: Mac'o is the best.).

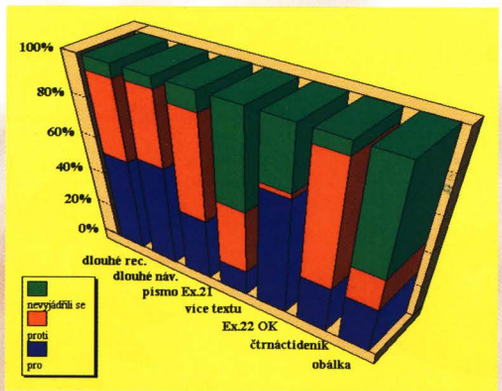
• Další v pořadí bylo hlasování o koncepci, layoutu a periodicitě Excaliburu. Myslím, že z grafů 2 a 3 jsou poměry hlasů dostatečně patrné, takže pouze okomentuji výsledky.

Názory na délku recenzí i návodů byly relativně vyrovnané, trochu převažují hlasy pro dlouhé články. Zůstane asi při tom, že vynikající hry budou na dvě strany, dobré na jednu a nesmysly na půl nebo na čtvrt strany. Návody budou vesměs stručné, ale občas na Vás vyrukujeme s nějakou tou povídkou, neřku-li básní.

• V grafu 3 najdete odpovědi na první z grafických otázek. Jak je vidno, většina z Vás chce jednoduché barevné pozadí. Na druhé straně by drtivá většina čtenářů zachovala layout čísla 22, kde bylo pozadí velmi náročné! Pochopili jsme to tak, že chcete něco mezi tím, pokud možno nějakou umírněnější a méně výraznou formu Ex.22. Takže my (tedy spíše grafici) se pokusíme... (Zatím nebude výrazná změna, ale proslýchá se, že se něco chystá... - pozn. vyd.)



• Písmo bude mít velikost jako v Ex. 22., méně zajímavé a objemné věci zmenšíme. (Zatím nebude výrazná změna, ale proslýchá se, že se něco chystá... - pozn. vyd.)



• Z odpovědí na otázky 25 a 26 soudím, že většině z Vás vyhovuje současný stav věcí, takže ani text, ani obrázky se přidávat nebudou.

• Výsledek otázek 27 a 28 nás více než potěšil. I přes kritiku jednotlivostí (jako je tmavost pozadí, hodnocení, plakát atd.) se nový kabát Excaliburu líbí a není tedy důvod ho jako celek v nejbližší době měnit (jen vylepšovat). Doufám, že do generace č. 4 máme ještě daleko... (Zatím nebude výrazná změna, ale proslýchá se, že se něco chystá... - pozn. vyd.)

• 66% čtenářů se domnívá, že je výhodnější měsíčník než čtrnáctideník. Pan vydavatel si myslí, že je čtrnáctideník lepší než měsíčník. A má k tomu rozumné důvody: vyšší celkový počet stran za měsíc, nižší platby tiskárně najednou (což by mělo mít za následek pravidelné a včasné vycházení), vyšší aktuálnost atd... Jak to tak vypadá, z Excaliburu se stane čtrnáctideník. (Zatím nebude výrazná změna, ale proslýchá se, že se něco chystá... Nyní vážně - redakce tomu ještě nevěří - pozn. vyd.). Neberte to prosím tak, že ignorujeme Váš názor. V tomto případě opravdu musí vydavatel jednat proti názoru většiny čtenářů, aby bylo technicky možné odstranit neustále kritizované problémy s distribucí a včasným vycházením.

• Poslední položku v grafu 2 si vysvětluji tak, že je Vám zkrátka jedno, jestli bude mít Ex. obálku nebo nebude. Jestli se s tuhou obálkou u příštích čísel shledáte, bude proto záviset s nejvyšší pravděpodobností na finanční stránce celé věci.

• No a to je vše, přátelé. K distribuci a předplatnému se nevyjadřuji, protože jen málokdo by nechtěl dostávat Ex. v neděli ráno až do postele spolu se snídaní. Na Vaše připomínky reaguji v dopisech čtenářů. Co k celé akci dodat? Příště zkusíme anketu nějak zvýraznit a byli bychom rádi, kdyby účast dosáhla alespoň desetinásobku. I když... kdo se s tím pak bude zpracovávat?

• And that's really all, folks. Yours Haquel P. Tickwa

* Nenechte se zmást. Opravdu 67% respondentů chce PC. Toto procento totiž vyjadřuje poměr mezi celkovým počtem odpovědí a počtem hlasů pro PC. Je to tudíž jiná hodnota, než je uvedena v grafu 1. (Nevěřte tomu, chtějí vás zmanipulovat. Amigistů je prostě víc... - pozn. vyd.)

JOYSTICK VYHRÁVÁ:
MIREK ILGNER, PRAHA 2

VOCHOZKA TRADING
ORIGINÁLNÍ ČESKÝ SOFTWARE

Světák Bob
Původní česká dobrodružná hra pro počítače Amiga (recenze Exc.23)
Světák Bob, Amiga, 2 diskety, CENA: 129,- Kč

Asterix a Obelix
Obelix byl unesen krvelačnými Římany a vy se ho musíte v roli Asterixe pokusit zachránit.
Asterix a Obelix, Amiga, 2 diskety, CENA: 129,- Kč

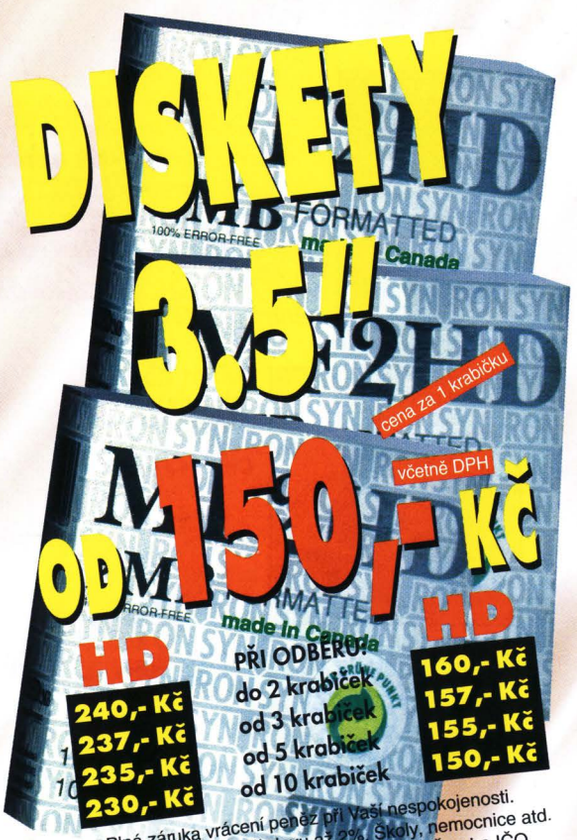
Poklad Zlatých Sluncí
Hra čerpá náměty ze seriálu o strýčku Skrblíkovi
Poklad Zl. Sluncí, Amiga, 1 disk, CENA: 109,- Kč

Drsná Cesta
Sci-fi z roku 2027 od přispěvatele časopisu Ikarie
Drsná Cesta, Amiga, 1 disk, CENA: 198,- Kč

Create Adventure Game 2.1
Editor na tvorbu adventure her. Stačí dodat grafiku z Deluxe Paintu, hudbu (moduly) a hlavně nápad.
Součástí dodávky je podrobný manuál v češtině
C.A.G, Amiga, 1 disk, CENA: 195,- Kč

NOVINKA **Muzeum Mrtvol**
Textová hra pro PC, v roli detektiva Johna Riggara musíte osvětlit záhadu opuštěného domu
Muz.Mrtvol, PC min.286, CENA:5.25" 129Kč,3.5" 139Kč

Kontakt: VOCHOZKA TRADING
Dukelská 373, Poličká 572 01
telefon 0463-22 373



Plná záruka vrácení peněz při Vaší nespokojenosti.
Stálí zákazníci získávají slevu až 2%. Školy, nemocnice atd. získávají slevu 3%. Firmy, uvádějte svá DIČ nebo IČO.
OBJEDNÁVKY: CHIQUITITA, P.O. BOX 2, 190 00 PRAHA 9.
Telefonicky: 02/88 07 48.

Objednávám ..... krabiček disket HD, ... krabiček disket DD.
1 krabička = 10 disket. Diskety zasíláme na dobírku. K ceně připočítáváme balné 4 - 10 Kč a poštovné 26 - 36 Kč.
jméno:
adresa:
podpis:

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Nekázanka 6
Praha 1
tel.: (02) 24229877
fax: (02) 24228629

AA-ČIPY
16.7 MILIONŮ BAREV

OS 3.0
MULTITASKING

PCMCIA
MEMORY CARD INTERFACE

VESTAVĚNÝ HARDDISK
PŘÍDAVEK

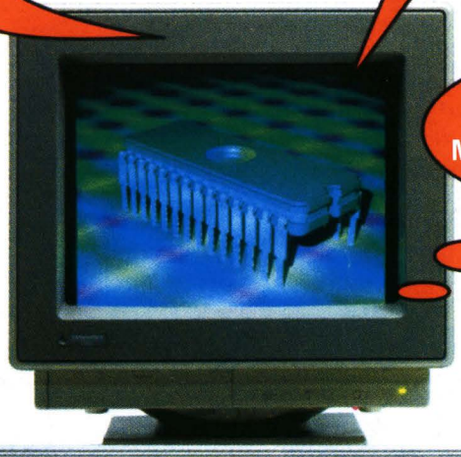
SV 124 Quickjoy II Turbo
Hit tohoto roku.
Precizní mikrospínače.
Cena 247,- Kč

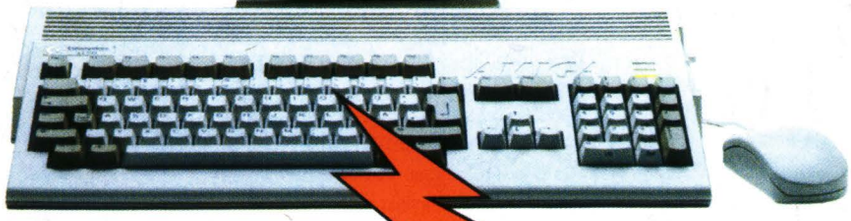
Amiga 1200
Nejprodávanější domácí počítač. Motorola MC 68EC020/14 MHz, RAM 2 MB, TV modulátor...

SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů.
Dva spínače na střelbu.
Cena 419,- Kč.

SV 123 Supercharger
Super v ceně i ve výkonu.
Šest mikrospínačů.
Cena 379,- Kč.

SV 131 Superstar
Populární povrchová úprava z robustního acrylu.
Cena 431,- Kč.





SV 125 Superboard
Pro simulátory.
Deset mikrospínačů. Digitální stopky.
Cena 520,- Kč.

SV 206 PC SPEED RAIDER
Analogový joystick se dvěma mikrospínači.
Cena 350,- Kč.

SV 207 PC SPEED RAIDER PLUS
Analogový joystick se dvěma mikrospínači.
Cena 438,-Kč.

Joyplus

QJ Datalux

SV 510 Datalux
Box pro 80 disket 3,5".
Cena 210,- Kč.

SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní podložka.
Cena 65,- Kč.

SV 713 Datalux-Maus
Pro Amigu. Průhledná povrchová úprava z acrylu.
Cena 649,- Kč.

Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Infomujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joysticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI.

Dodáváme kompletní sortiment firmy Commodore C64, A500, A600, A1200, A4000
Uvedené ceny včetně DPH.